HE system

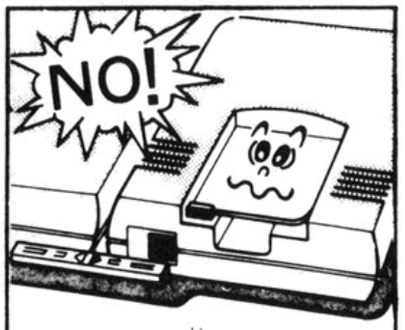
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

VASTEEL

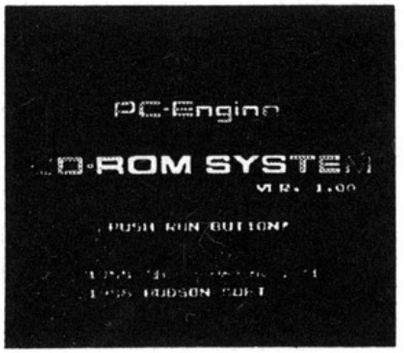
取扱説明書

このたびは、ヒューマンのCD-ROMディスクをお買い上げいただき誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意



スイッチを入れたまま、カードを出し入れしない。



①まずINTERFACE UNITとCD・ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。

②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD・ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。

③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。

④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD・ROM²にセッティングしてください。

⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD・ROM² SYSTEM専用のゲームソフトです。

＊CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

CONTENTS

STORY 2
INTRODUCTION 4
HOW TO USE 6
MAP&BATTLE 8
COMMAND 10
WORD 14
CHARACTER 16
THE SYSTEM OF VASTEEL 18
TYPE OF LAND 20
SEQUENCE 22
MUSIC 26
CASTING 28
INFORMATION 30

壮大な物語の始まり…。

銀河系内の太陽系の一つバスティール系。
この星系は恒星バスティールと15の惑星で構成されている。
第７惑星ビローズは、今から１世紀程昔、資源不足問題が生まれ、
彼らはこの危機を乗り切る為に、周辺惑星の開発に乗りだした。
その結果資源不足の危機は逃れたものの、多くの人々が
資源開発の利権を得る為に争いを繰り返した。
またそうした急激な時代の中で貧富の差は広まり、
貧しい者達はついに暴動やテロを起こすようになった。
第48代皇帝〝ロドリゲス・ファラシア〟は社会を安定させる為、
様々な政策を試みたが、一朝一夕に状況は変らなかった。
そんなおり、皇帝ロドリゲスはテロの凶弾に倒れ、
第49代皇帝には第１王子である〝ファリアル〟が即位した。

しかしファリアルもまた、様々な政策を試みたが、期待した
ほどの成果はなかった。
第２王子であった〝ステファン〟は、社会構造の根底から
見直さなければ、状況は変らないと考えていた。
日に日に不満をつのらせるステファンの前に〝ヨーグ〟と名乗る
男が現われた。ヨーグは各惑星の資源発掘の利権を全て
自分の物にしたかった。その為ステファンに革命を企てるように
進言したのだ。そしてステファンはヨーグと共に第８惑星ジャロアに
渡り、革命軍を組織し正規軍との全面戦争を宣告した。

バスティール系は動乱の時代を迎える……。

壮大な物語に2つのゲームモード。

このゲームでは2つのモードで遊ぶ事ができます。ストーリーをおっていくシナリオ・モードと、31のマップの中から1つのマップを選択して対戦するVSモードがあります。

SCENARIO MODE

●START

新しく始めから遊ぶ場合です。オープニングのあとに、「ファリアル」でプレイするか、「ステファン」でプレイするかを選択して下さい。

●CONTINUE

前回のつづきから始める場合です。詳しくは次頁をお読み下さい。

VS MODE

●1P VS 2P

「ファリアル」と「ステファン」にわかれ2人で対戦できます。

●1P VS COM

「ファリアル」か「ステファン」の好きな方を選択しコンピュータと対戦します。

●COM VS COM

コンピュータ同志の対戦を観戦することができます。

※1P VS 2Pで遊ぶ場合は、別売のコントロールパットとマルチタップ等が必要です。

セーブ・ロードについて

このゲームでは2種類のセーブ方法があります。まちがわないように良く読んで注意して下さい。

◆SCENARIO MODEでのセーブ

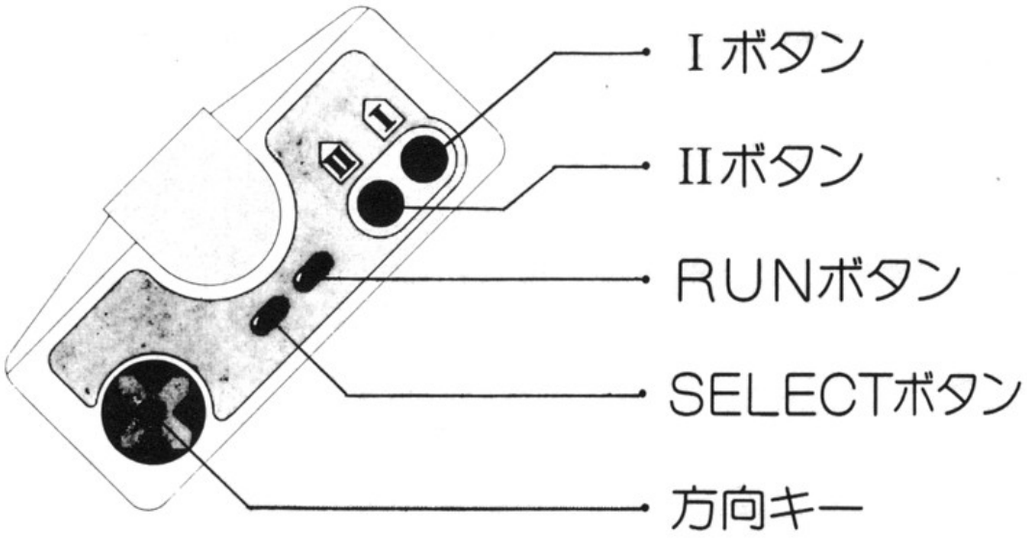
1. マップの途中でもセーブできる方法。セーブの容量が大きいため1つのファイルしか作成できません。ロードする時はVASTEELMをロードして下さい。
2. シナリオの節目ごとにセーブする方法。3つのデータがセーブできます。ロードするときはVASTEELS①〜③をロードして下さい。パスワードをとることができます。

※パスワード入力は、方向キーでカソールを動かしⅠボタンで決定Ⅱボタンでキャンセルです。

◆VS MODEでのセーブ

マップの途中でセーブできます。1つのデータが作成できます。ただしシナリオ・モード1のセーブ方法と共有になりますので、セーブしてしまうと、シナリオ・モード1でセーブしてあったデータは消えてしまいます。

ゲームに熱中できる簡略化された操作法。

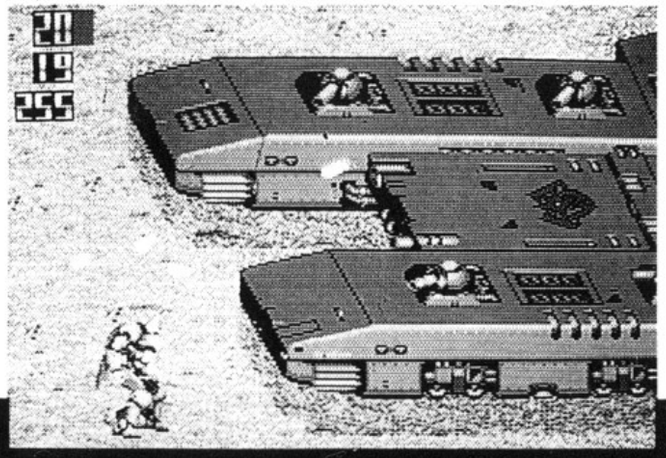


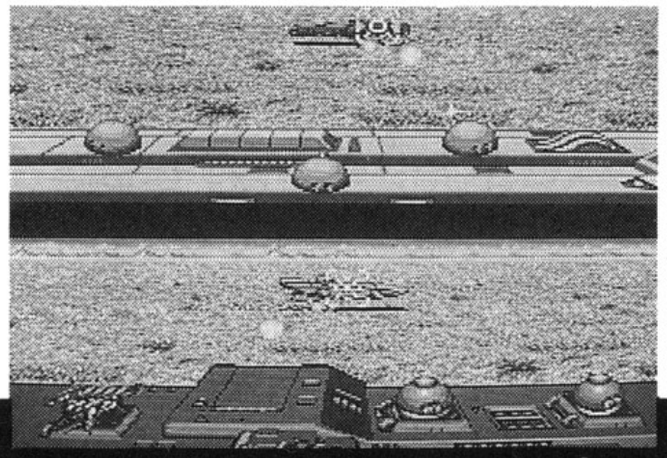
※リセットしたい場合は、ランボタンを押しながら、セレクトボタンを押して下さい。

	マップ画面	バトル画面（MCの操作）
I	決定	攻撃（主力兵器）
II	キャンセル	攻撃（補助兵器）
RUN	コマンドの呼び出し	ポーズ
SELECT	コマンドの呼び出し	使用しません。
方向キー	ユニット・カーソルの移動 ※＋IIボタンでカーソルが速く移動します。	移動

	バトル画面（戦艦 VS MC）	バトル画面（戦艦 VS 戦艦）
I	攻撃	攻撃
II	使用しません	＋方向キー左右で戦艦の移動。
RUN	ポーズ	ポーズ
SELECT	使用しません	単発、一斉攻撃のきりかえ。
方向キー	ターゲット・スコープの移動	左右、ターゲット・スコープの移動、左右＋IIボタンで戦艦の移動。

※プレイヤーが戦艦の時の操作法です。





どこに何が表示されているか、しっかり憶えよう。

マップ画面

■正規軍（ファリアル）ステータス

C…都市の保有数

F…工場の保有数

U…ユニットの保有数

M…収入による所持金

■革命軍（ステファン）ステータス

■コマンド表示ウィンドウ

コマンドの表示がない場合は、ターン数を表示します。

■ユニット・データ表示ウィンドウ

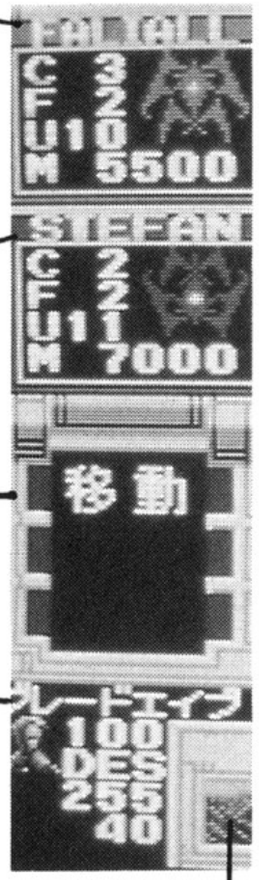
・名称

・HP

・仕様

・補助兵器残り弾数

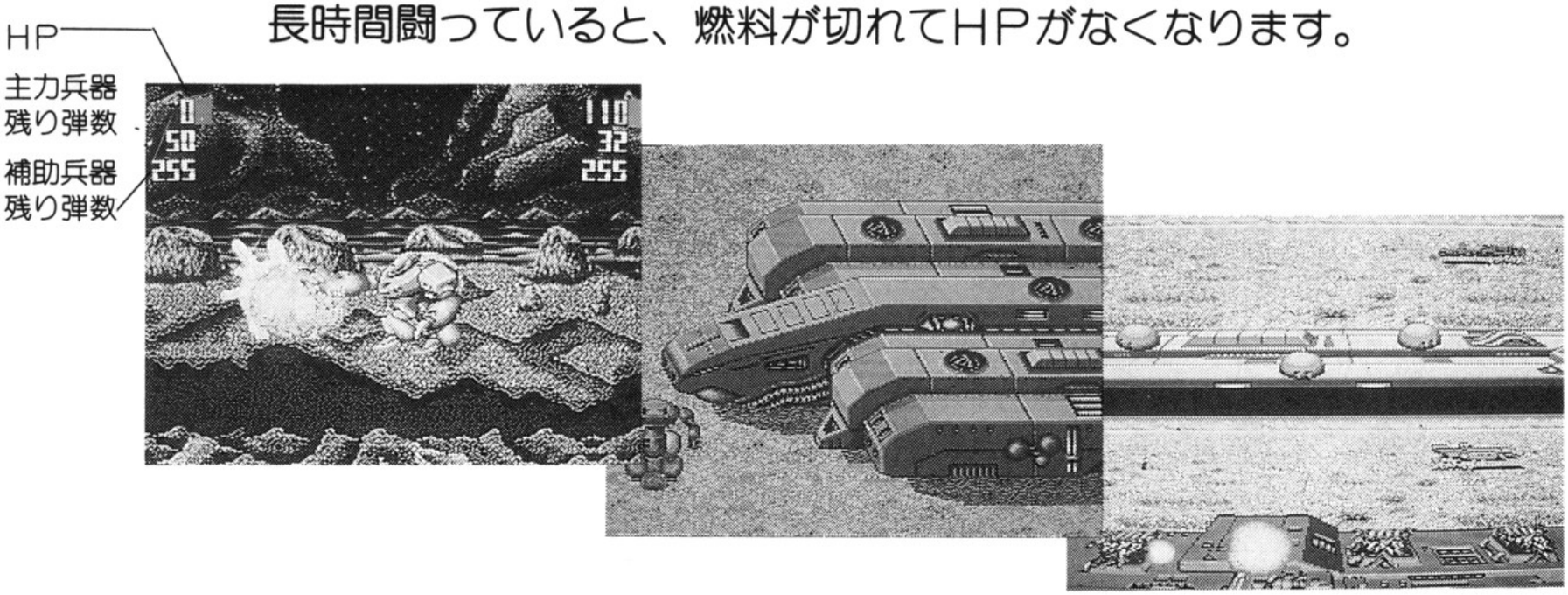
・主力兵器残り弾数

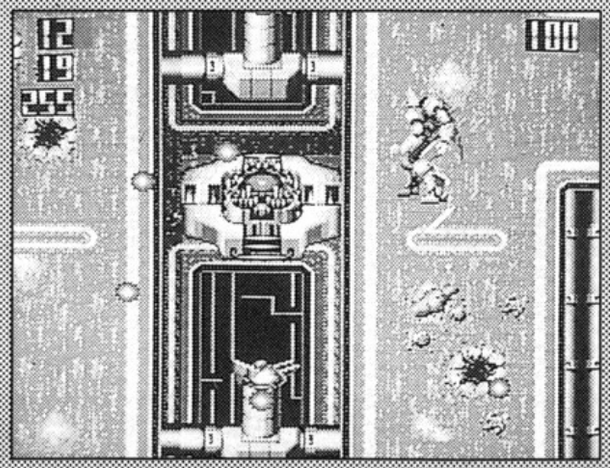


■地形表示ウィンドウ

バトル画面

☆終了条件… どちらか一方のHPがなくなるまで闘います。戦艦は砲台が全門破壊されるまで闘います。
長時間闘っていると、燃料が切れてHPがなくなります。





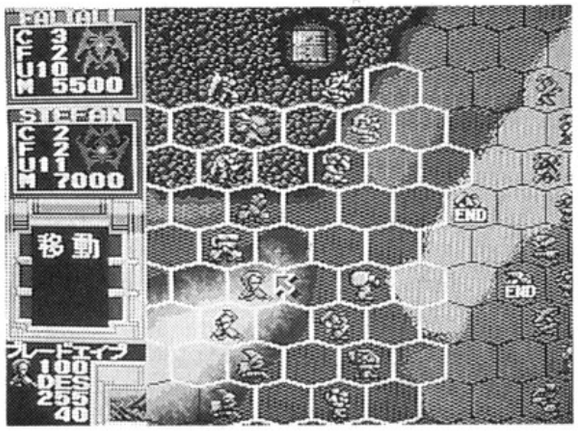
コアを破壊せよ！

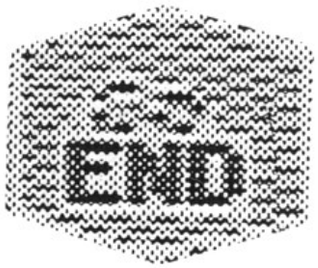
マップごとの勝利条件は、敵ベース内にあるコアを破壊することです。逆に自軍ベース内のコアを破壊されると負けになります。攻める事だけでなく自軍ベースの防御もしっかりしましょう。

コマンドを把握し使いこなせ！

移 動

カーソルをユニットに合わせＩボタンを押すと移動可能範囲が表示されます。方向キーで移動させると決定が表示されますので、その場所でよければＩボタンを押して下さい。敵ユニットの上で決定するとバトル画面（戦闘）になります。やり直したい時はIIボタンでキャンセルされます。移動したユニットにはＥＮＤが表示されます。





決 定

移動参照。

記 録

ゲームの途中経過をセーブする事ができます。詳しくは５ページ参照。

情 報

ユニットの一覧表が表示され、カーソルをユニットデータに合せＩボタンを押すと、そのユニットの特性を肉声で説明してくれます。

設 定

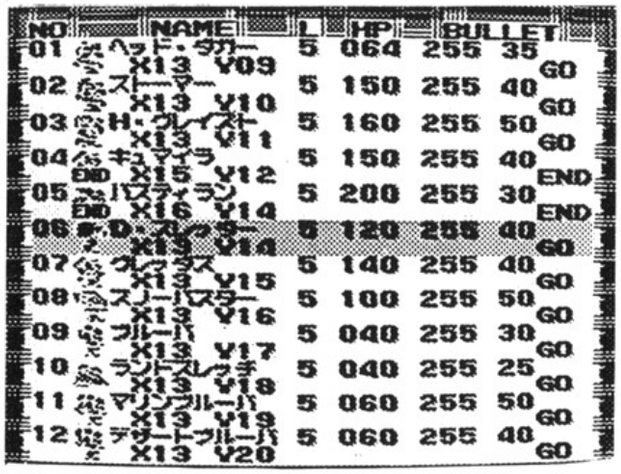
戦 闘　バトルを自動（コンピュータに操作させる）か手動（自分で操作する）かを選択します。

音 源　BGMをCD音源で流すか内蔵音源で流すかを選択します。CD音源は内蔵音源より、少しアクセスの時間がかかります。

思 考　マップ画面でのユニットの移動等、シミュレーション部分の思考を自動でプレイするか手動でプレイするかを選択します。

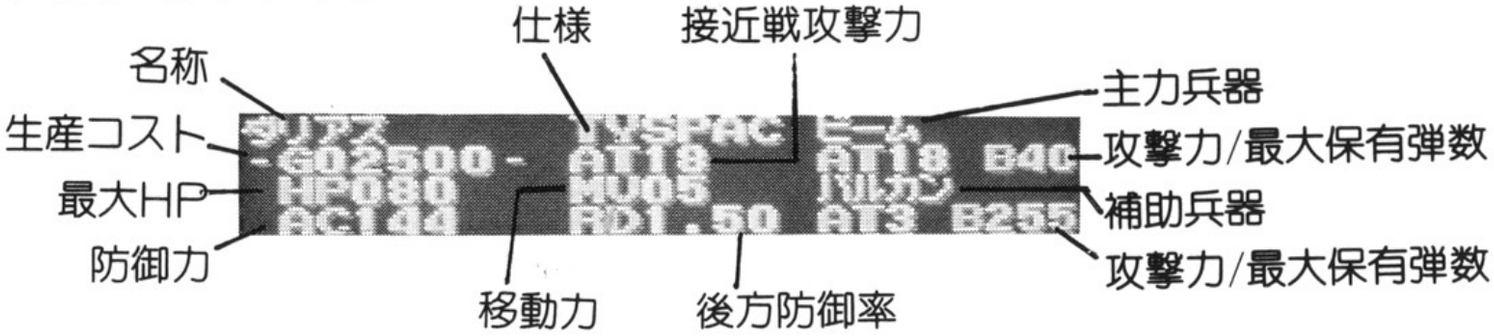
地 図　全体が見れる縮少されたマップが表示されます。白ワクを移動させてＩボタンを押すと、その白ワクで囲まれた部分がマップ画面として表示されます。

部 隊　自軍のユニット・データが表として表示されます。カーソルを合わせＩボタンを押すと、マップ画面に切り変った時にユニットのところにいきます。



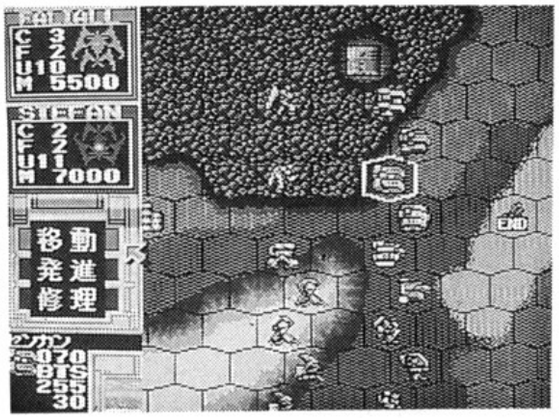
終了　自分のフェイズを終了したい時に使用します。

生産　自軍のベースでユニットを生産する事ができます。ベースにカーソルを合わせＩボタンを押すとメニューが表示されますので、所持金を考え生産したいユニットを選択して下さい。生産したユニットはベースのまわりに配置します。ユニットは両軍とも32まで、マップ上におけます。



搭載　MCを戦艦・輸送機、ユニットの上に持ってくると搭載と表示されます。搭載する時はそのままＩボタンを押して下さい。搭載できる数は、戦艦・輸送機によって違います。また、輸送機を戦艦に搭載することはできません。戦艦に搭載されたMCは自動的に補給されます。

戦艦、輸送機のコマンド



発 進　搭載してあるMCを発進させる時に使用します。搭載してあるMCが2機以上の時は、ユニット・データ表示ウィンドウにおいて、方向キーの上下で発進させたいMCを選択して下さい。

修 理　戦艦は、整備工場や都市に入れませんので、MCのような補給(修理)はできません。よってこのコマンドで破壊された砲台を修理することができます。

※輸送機はMCと同じく整備工場や都市で補給できます。

ゲームは必要な用語を覚える事から始まる。

バスティールはシミュレーション・ゲーム要素とアクション・ゲーム要素で構成されています。ゲームを楽しむ際にいくつか特殊な用語を覚えて下さい。

マップ画面

シミュレーション・ゲーム要素の部分で、作戦を考えユニットを動かす画面です。また全てのコマンドは、このマップ画面の時に行います。

バトル画面

ユニット同志が戦闘する画面です。戦闘する背景はマップ画面での地形で決ってきます。

ＭＣ

取扱説明書に出てくるＭＣというのは全て主力戦闘兵器「ムーブ・クラッシャー」の略称です。

コア

ベース・整備工場・都市内にあります。占領するために破壊しなければならない時もあります。

シミュレーション・ゲーム用語

フェイズ

自分の攻撃権の事です。全てのユニットを動かしても動かさなくてもかまいません。

ターン

自分と相手のフェイズが１回づつ終了すると１ターンといいます。ターン数が多い程ながい勝負をしている事になります。

コマンド

何をするのか命令する事です。

ユニット

将棋で言うコマの事です。両軍合せて72種類のユニットが登場します。兵器リストに記載されているもので全部です。

ヘックス

六角形で囲まれた、１つのマス目の事です。１ヘックスには１つのユニットしか入れません。

血をわけた兄弟と男達のドラマ。

ファリアル・ファラシア ➡

ロドリゲスの長男、第一王子。
テロの凶弾で倒れたロドリゲスのあとをつぎ、第49代皇帝となる。
既婚32才。物語の主人公の一人。

⬅ ステファン・ファラシア

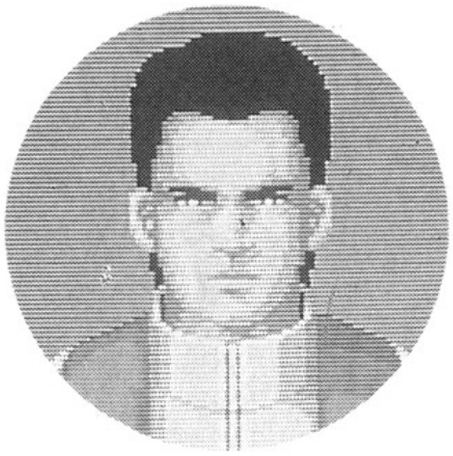
ロドリゲスの次男、第二王子。
思想の違いから兄とたもとをわかち、資本家ヨーグと共に革命をおこす。
25才独身。物語のもう一人の主人公。

バステア・ヨーグ ➡

周辺惑星開発の利権をもつ資本家。
ステファンをそそのかし革命軍の作戦参謀となり、ムーブ・クラッシャーを提供する。

⬅ ヤニック・ガディア

ロドリゲス時代から皇室親衛隊々長を務める。開戦後正規軍作戦参謀となり、ファリアルを支える。



ベルトラン・カダル ➡

革命軍副官として、ステファンに的確なアドバイスをする。

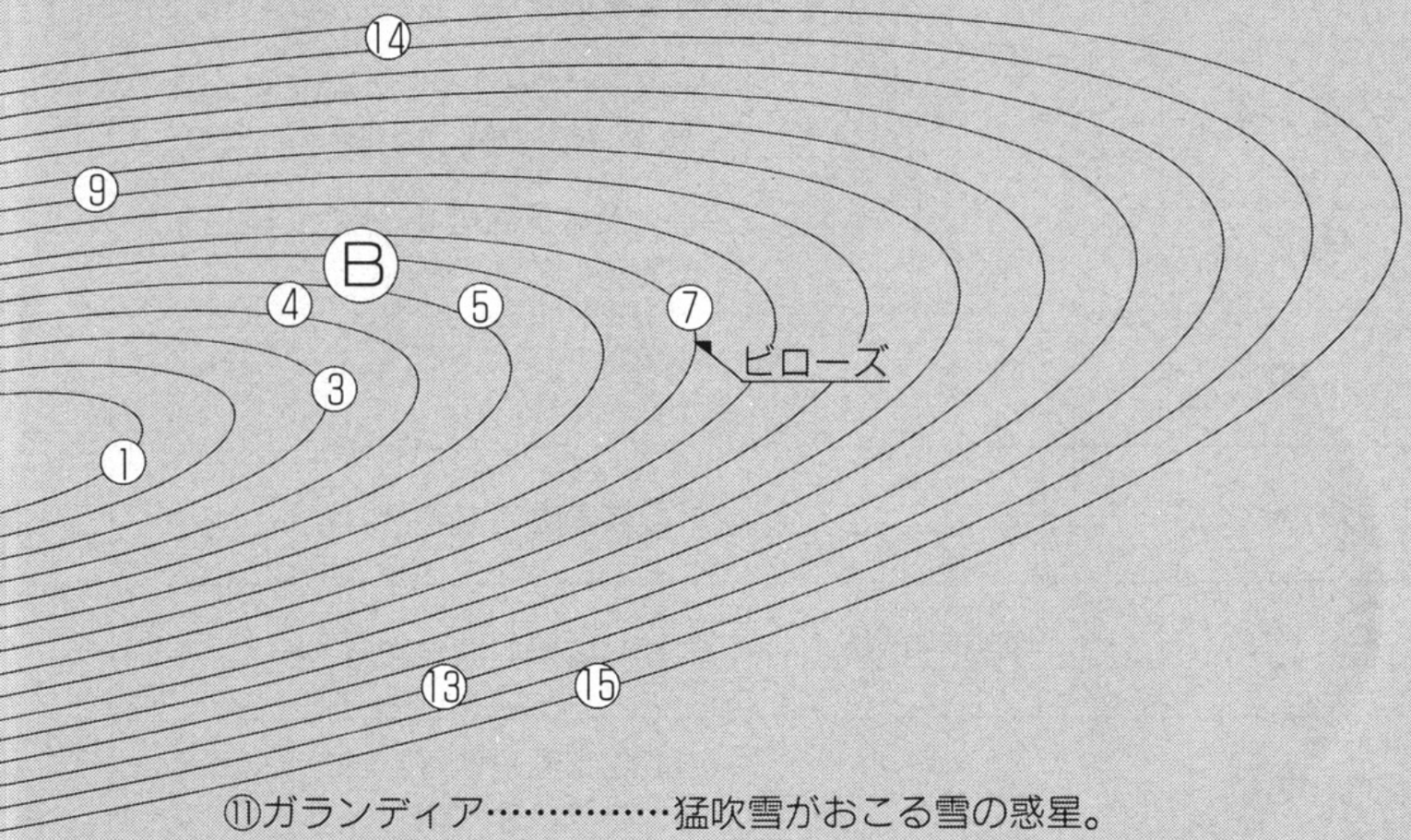
⬅ロドリゲス・ファラシア

惑星ビローズ第48代皇帝。
物語の冒頭でテロリストの凶弾を浴び死亡。
享年58才。

バスティール系を舞台に繰り広げる果てしなき死闘!!

①ゼナン……恒星バスティールに最も近い灼熱の惑星。
②ケンゴーラ……高温で苛酷な環境のためMCの開発実験にむいている。
③ジナール……正規軍のノボーンとビローズの中継基地である。
④バーレス……砂漠の惑星。砂漠仕様のMCが必要。
⑤エリトア……90%以上を海が占めている。水生生物が生存する。
⑥エルグワイラ…熱帯の惑星。沼地には生物が生存する。

⑦ビローズ……正規軍の本拠地。
⑧ジャロア……革命軍の本拠地。
⑨ノーマ……ゲームのスタート地点となる惑星。
⑩レイサーク……革命軍の最前線基地。



⑪ガランディア……猛吹雪がおこる雪の惑星。
⑫マリューズ……氷の惑星のため開発が遅れている。
⑬エバイスト……マリューズ・ヒューマ同様氷の惑星だが地下資源が乏しい。
⑭ヒューマ……氷に覆われている惑星だが、地下資源が豊富である。
⑮ガスパール……恒星バスティールより最も遠い惑星のため今だ詳細不明。
Ⓐニクキーユ小惑星帯……鉱物資源が採掘できるため戦いの重要地点である。
Ⓑノボーン小惑星帯……ニクキーユ同様、鉱物資源が豊富である。

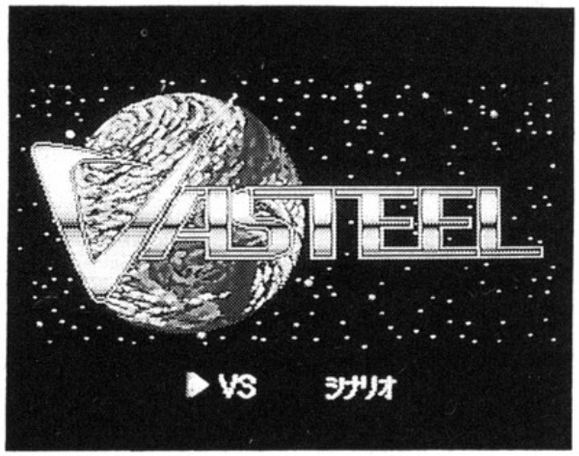
地形の特徴を活かして、有利なバトル展開を。

表示	名称	移動コスト	特徴
	ベース	3	コアと砲台があり、砲台は敵MCを攻撃します。生産が可能です。
	整備工場	2	コアと砲台があり、砲台は敵MCを攻撃します。収入は少ないが補給が多いです。
	都市	2	コアと砲台があります。補給が少ない分、収入が多いです。
	平地	1	障害物がないのでスムーズな戦闘ができます。
	森林	2	木が障害物になります。
	ジャングル	2．熱帯仕様1	木が障害物になります。
	山地	3	岩が落ちてきます。あたるとダメージを受けます。
	砂漠	3．熱帯仕様2 砂漠仕様1	砂あらしのため砂漠仕様以外は動きが鈍くなります。
	沼地	3．熱帯仕様1	熱帯仕様以外は、動きが鈍くなります。
	浅瀬	2．水中仕様1	岩が障害物になります。水中仕様以外は動きが鈍くなります。

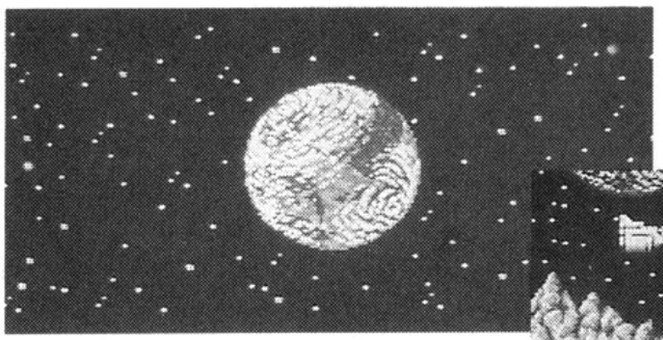
※戦艦、輸送機の移動コストはオール1です。なお、戦艦は、ベース・整備工場・都市・山・森林・ジャングル・樹氷には入れません。

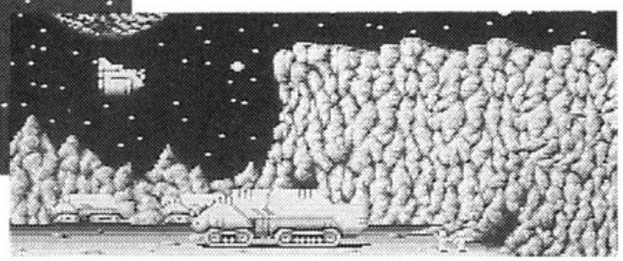
表示	名称	移動コスト	特徴
	深海	3．水中仕様1	水中仕様以外は動きが鈍くなります。
	雪原	2．寒冷地仕様1	寒冷地仕様以外は動きが鈍くなります。
	氷原	3．寒冷地仕様1	寒冷地仕様以外は動きが鈍くなります。
	樹氷	4．寒冷地仕様2	寒冷地仕様以外は動きが鈍くなります。
	宇宙ベース	3	ベースの宇宙版
	宇宙整備工場	2	整備工場の宇宙版
	宇宙都市	2	都市の宇宙版
	宇宙	1	障害物がないのでスムーズな戦闘ができます。
	アステロイド	3	隕石が飛んできます。あたるとダメージを受けます。
	宇宙気流	2	バトル画面時、自由な動きができません。

一触即発。体験せよ。

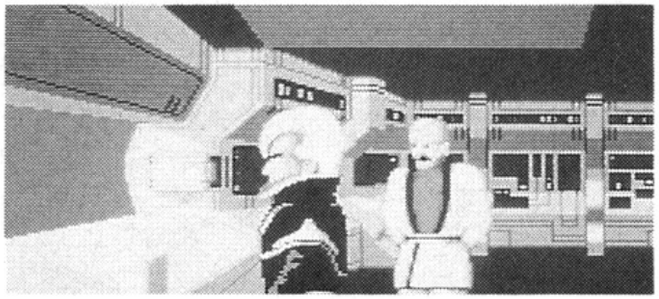


タイトル画面でRUNボタンを押すと、モードセレクト画面になります。シナリオ・モードを選択するとオープニングが始まります。

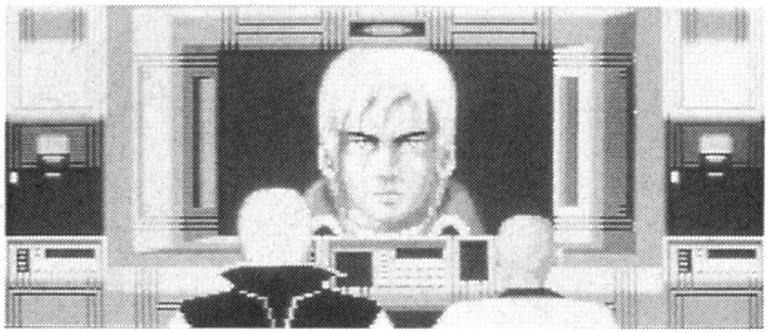




オープニングのあとにファリアルでプレイするかステファンでプレイするか選択します。(ここではステファンを選択したとして進めていきます。)



ゲームは第9惑星ノーマからスタートします。
戦闘を前にして、話し合うステファンとヨーグ。
そこにファリアルからの通信が入る。



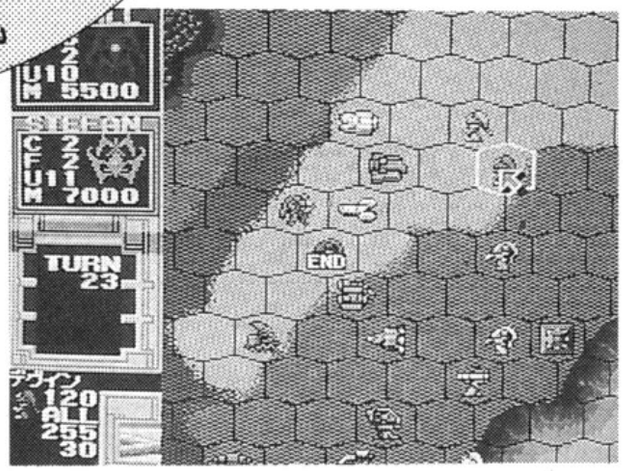
闘いをやめるように説得するファリアル。

しかしステファンは聞きいれない。

「全てが自分の思うようにならないという事を、
あのお坊っちゃまに、教えてやるとするか。」

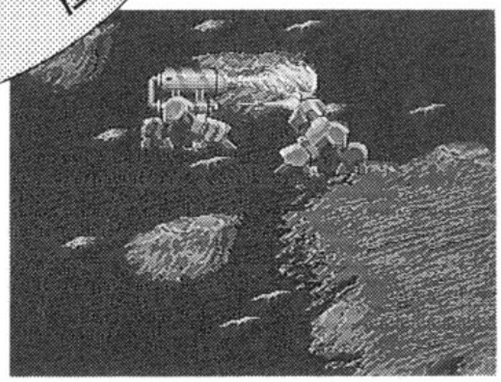
敵ベース内コアを破壊せよ！

戦略



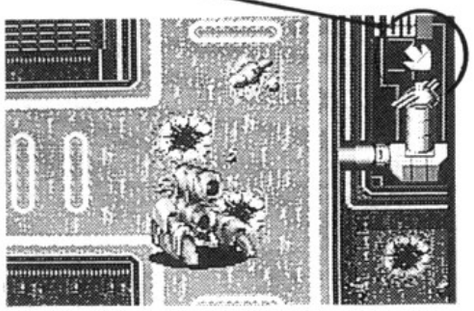
第９惑星ノーマ。まずこの惑星を制圧することから始まります。目指すは敵ベース内のコア。敵防御ラインを突破して見事にコアを破壊した時次なる戦いが始まります。

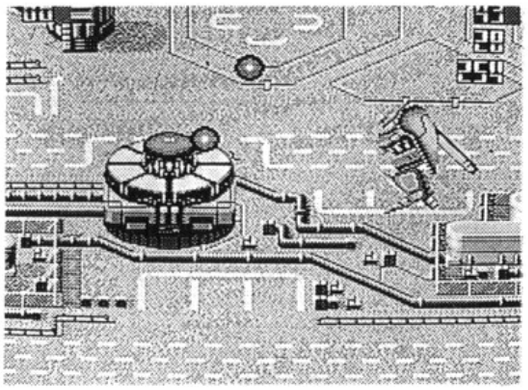
戦闘



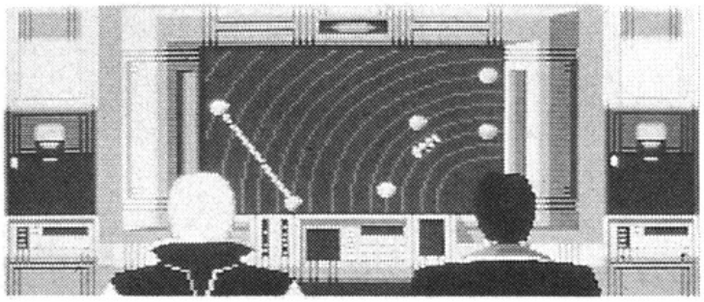
コア発見！

コアの場所へは、
矢印がおしえてくれます。



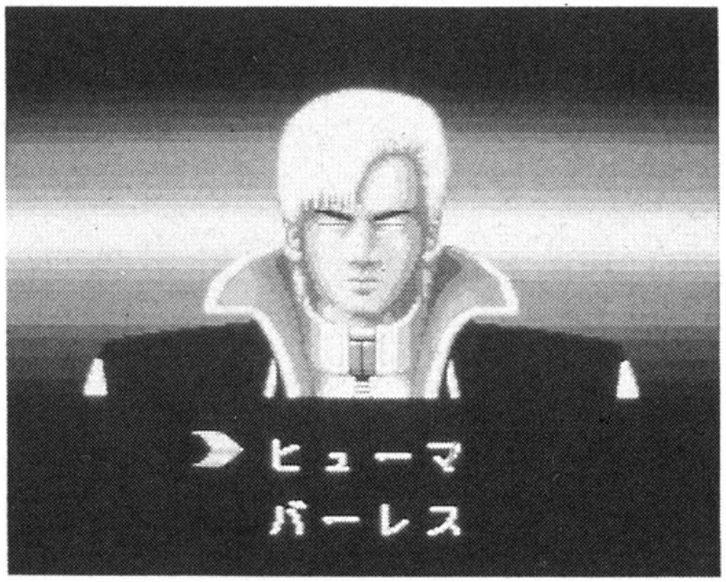


都市や整備工場に敵ユニットがいる場合、そのユニットを破壊すれば占領したことになります。いない場合はコアを破壊すれば占領になります。



ノーマを攻略したステファンは次に攻略する惑星を選択しなければなりません。進攻できる惑星は2つです。

カダルが自軍の戦力と惑星の特徴を分析して、アドバイスをしてくれる。選択するのは指揮官であるキミだ！

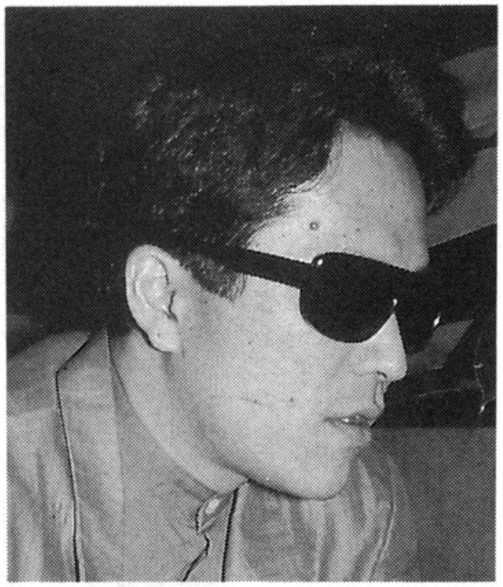


「ステファン様。
いかが致しましょうか？」

戦いは果てしなく続く…。

壮大なジャズ・サウンドが心にしみる…。

バスティールの音楽はCD－ROMの特性を生かすため、従来の味けない電子音（デジタル）ではなく生の音（アナログ）を採用しています。その作曲は、ジャズ・ミュージシャンの細野義彦氏が担当しバスティールの世界を熱くさせてくれる。



Guitar:Y.HOSONO

「ゲーム・ミュージックとは呼べない
本物の“音楽”を
楽しんで下さい。」

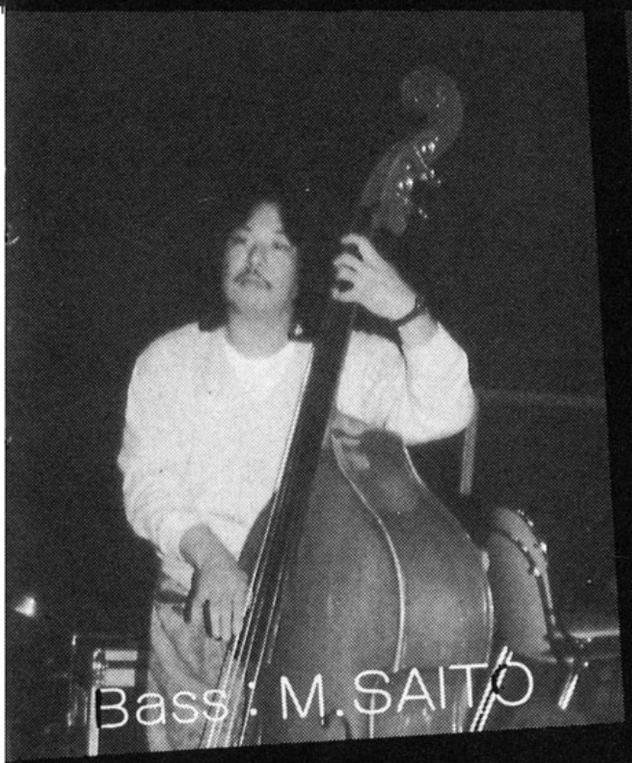
細野義彦 プロフィール

尚美学園卒業後、自己のバンドを率いて“新宿ピットイン”に於いてプロデビューする。後に「故・大沢保郎カルテット」「ジョージ川口バンド」「杉原淳とカンサスシティバンド」「沢田靖司カルテット」等を経て、現在都内のライブハウスを中心に活躍中である。

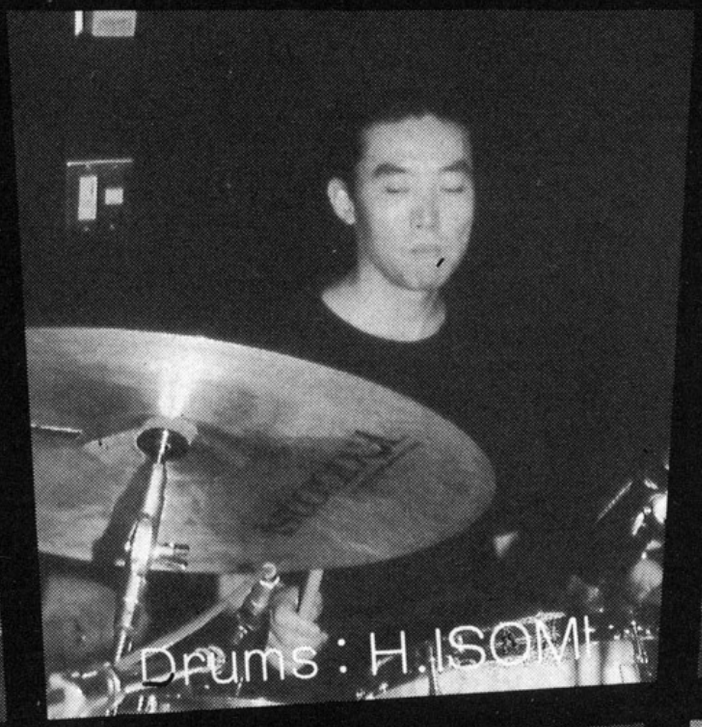
1979年、「ジョーパス」とギタークリニックで共演。1981年、「サリナジョーンズ」とTVで共演し共に絶賛される。尚最近では「ドリーベイカー」「マーサ三宅」「アンリ菅野」「来栖アンナ」等沢山のヴォーカリスト達のフルバンドアレンジを数多く手掛けている。

1989年6月「アンリ菅野＆メロートーン」のリーダーとして、トロント、モントリオール・ジャズ・フェスティバルに出演する。

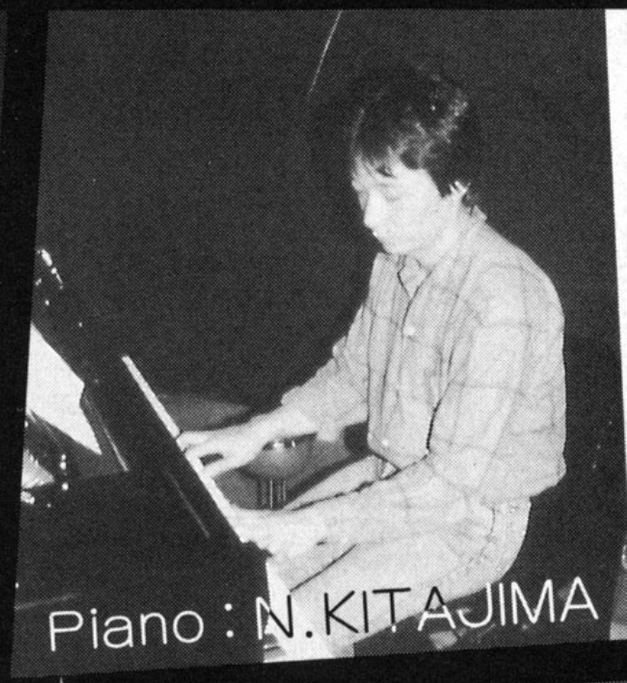
そして現在、ミュージック・カレッジ「メーザーハウス」でギター科講師も努めている。



Bass : M.SAITO



Drums : H.ISOMI



Piano : N.KITAJIMA

Brass Section : VITARU HORNS

豪華なキャスティングが臨場感を増す。

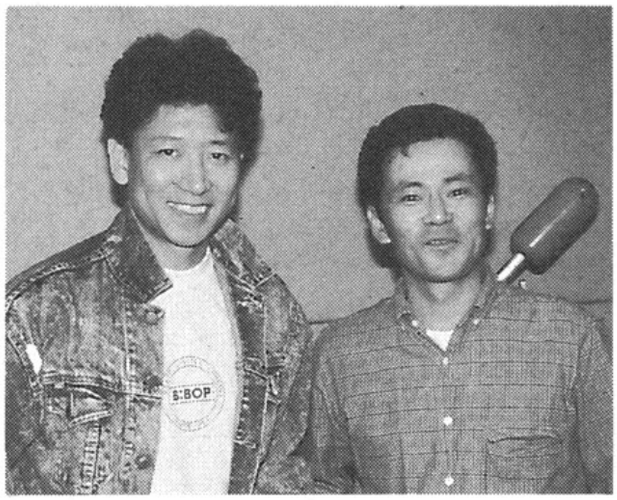
バスティールのビジュアル・シーンでは、味けない文字によるメッセージではなく、すべて肉声が吹き込まれています。演じるのはもちろん一流の声優さん達です。迫力ある演技が臨場感を増し、プレイヤーをバスティールの世界へと導びいてくれます。

CAST

ファリアル	池田　秀一
ステファン	井上　和彦
ロドリゲス	小林　清志
ヨーグ	加藤　精三
シネア	川久保　潔
カダル	鈴置　洋孝
ガディア	玄田　哲章
隊員A	津久井教生
隊員B	安倍　敦
衛兵	津久井教生
ナレーター	若本　規夫

↑全員そろって記念撮影。ごくろうさまでした。

←いそがしいところ、気がるにサインに応じてくれた、池田秀一さん。



←池田さん（ファリアル）と井上さん（ステファン）の宿命の対決？

ユニットの解説は、本多知恵子さん。

情報コマンドでカーソルをユニットに合わせクリックすると、そのユニットの特性を説明してくれます。その声の主が本多知恵子さんです。ふだん使わない言葉の連発のセリフを見事にこなしてくれました。

バスティール感想文コンテスト!!

～優秀作は㊙PCエンジンに掲載～

さあ！バスティールをプレイしたら、その感想を原稿用紙（何枚でも可）に書いて、ヒューマンまで送って下さい。優秀作には素敵な賞品をプレゼント！

最優秀賞	携帯型PCエンジン	1名
優 秀 賞	ヒューマン・オリジナルグッズ	3名
審査員賞	未　　定	4名
㊙PC賞	㊙PCエンジン・オリジナルグッズ	10名

応募者全員の中から努力賞として、抽選で50名の方にバスティール・オリジナル・テレホンカードをプレゼント致します。

※しめ切りは平成3年1月31日です。審査発表は㊙PCエンジン5月号（平成3年3月30日発売）にて掲載します。

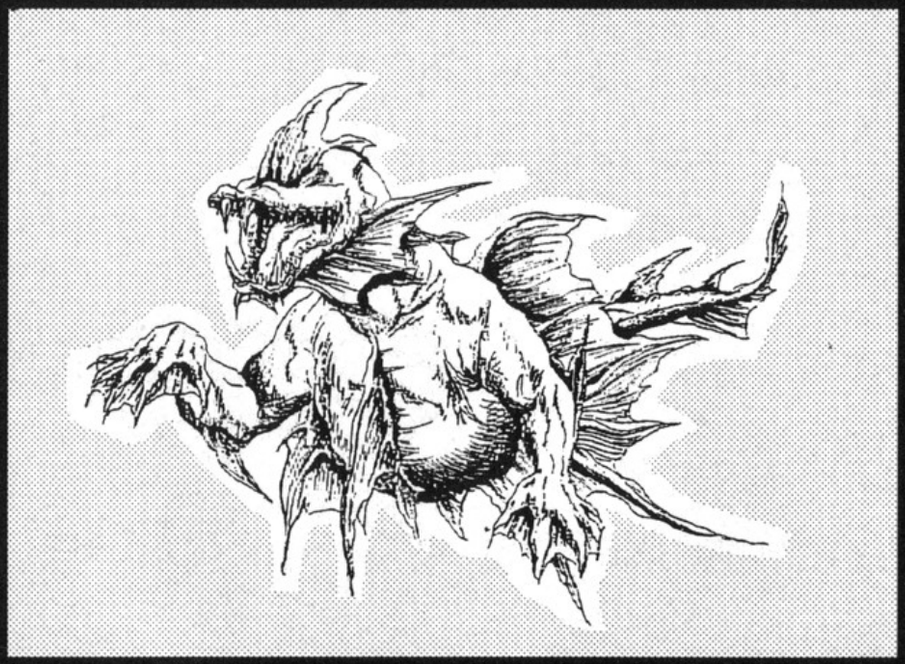
「文章がヘタでもいい。
字が汚なくてもいい。
思った事、感じた事を、
正直に書いて欲しい。」

審査員　佐藤辰男（勝PCエンジン編集長）
ウォルフ中村（勝PCエンジン・ライター）
増田雅人（バスティール総監督）
茶々丸（バスティール宣伝担当）

応募先

〒180　東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
ヒューマン株式会社
「バスティール」感想文コンテスト係

ーヒューマンくらぶ会員募集中！ー
入会したい人は、ハガキに住所・氏名・年齢を書いて送って下さい。おって入会申込書をお送りします。



■ラーゴン

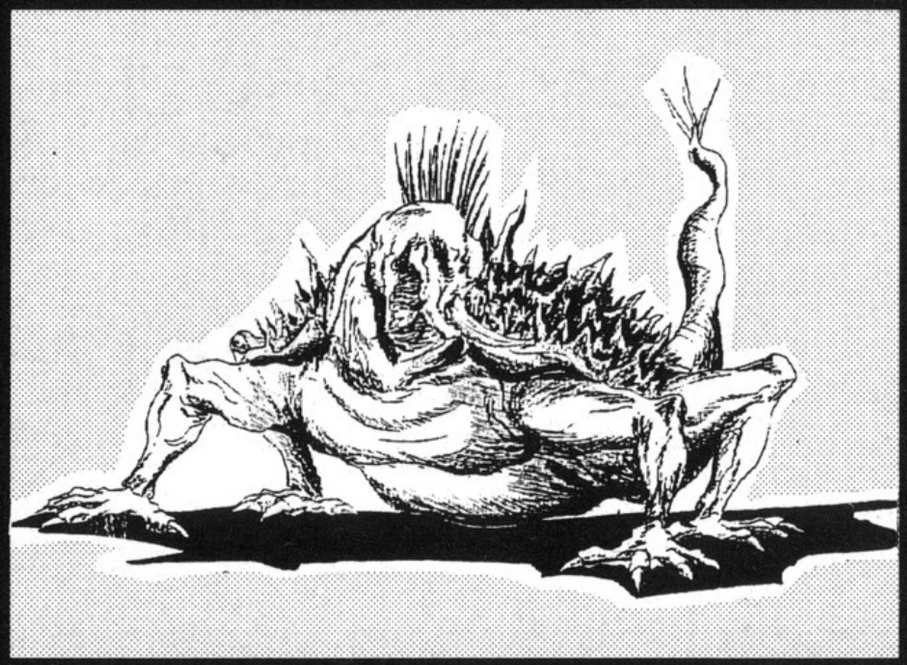
生息地／エリトア
全長／22.35m
体重／94t
性格／凶暴

口から18万ボルトのサンダーブレスを吐く。主に水中で魚などを補食している。

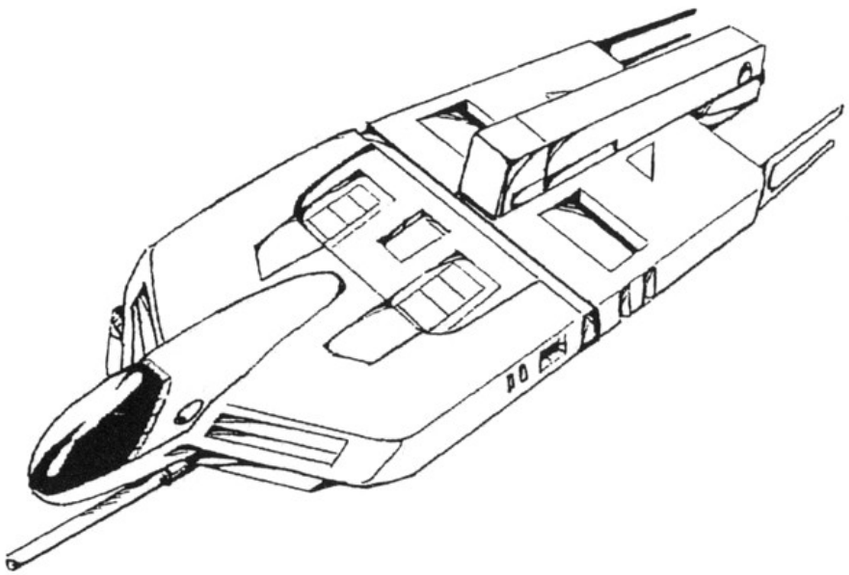
■ギラドラン

生息地／エルグワイラ
全長／21.25m
体重／127t
性格／やや凶暴

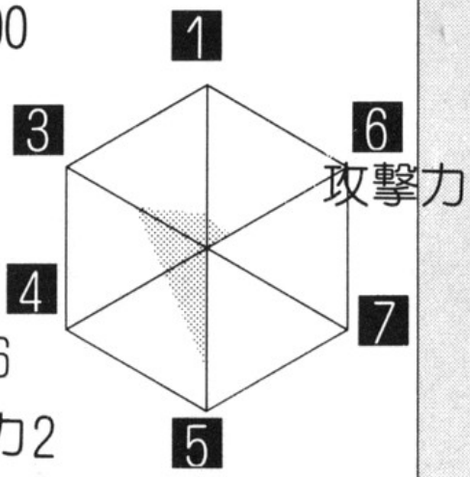
足のツメが強力な武器。背中の甲羅は、MCの攻撃もはねかえす。



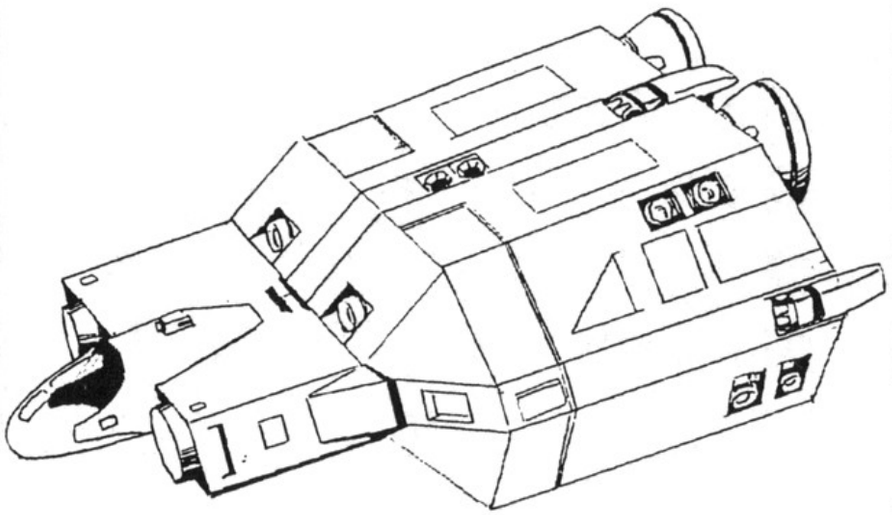
輸送機　**スタンガゼル**



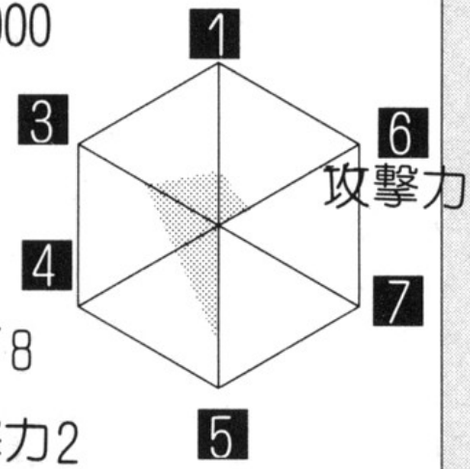
1 標準価格／ℰ1000
2 仕様／地上
3 最大HP／100
4 防御力／64
5 マップ移動力／6
6 バルカン／攻撃力2
／最大保有弾数255
7 搭載機数／1



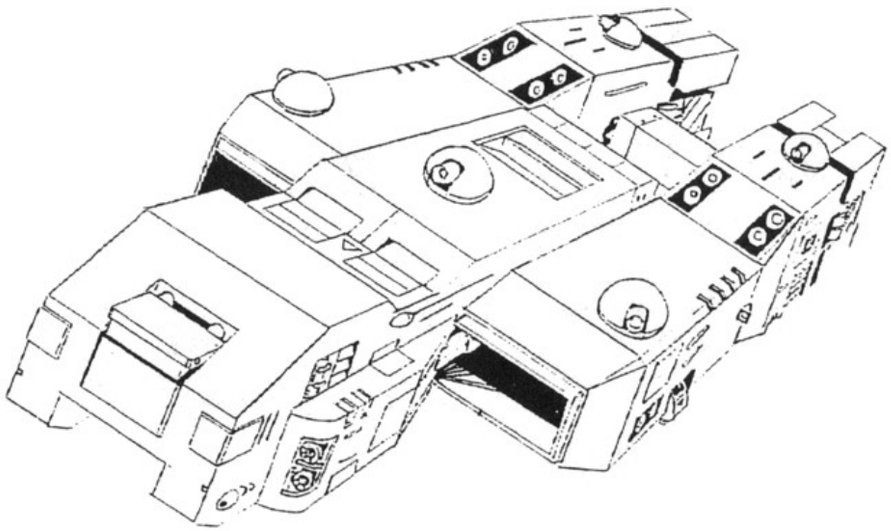
輸送機　**アストライガー**



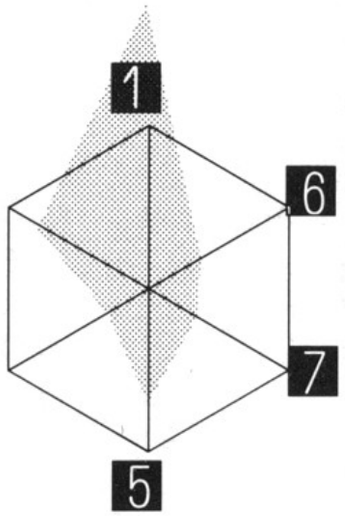
1 標準価格／ℰ1000
2 仕様／宇宙
3 最大HP／100
4 防御力／64
5 マップ移動力／8
6 バルカン／攻撃力2
／最大保有弾数255
7 搭載機数／1



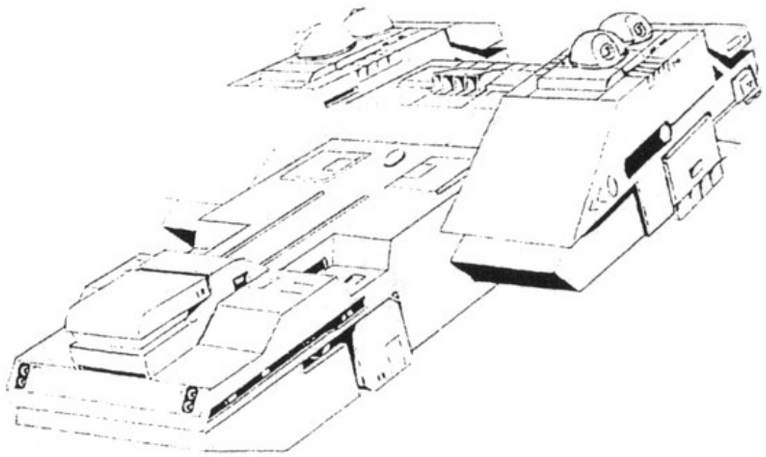
大型戦艦　**グラヴァリアン**



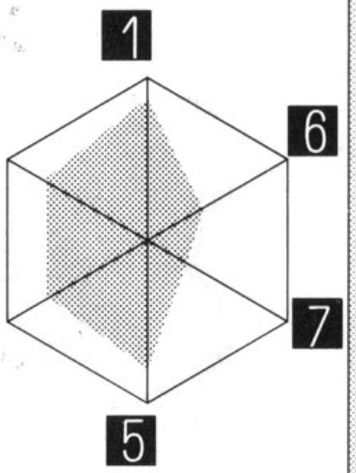
1 標準価格／ℰ8000
2 仕様／宇宙
3 最大砲門数／5
4 防御力／55
5 マップ移動力／6
6 対艦攻撃力／15
7 接近戦攻撃力／15
8 最大搭載機数／3



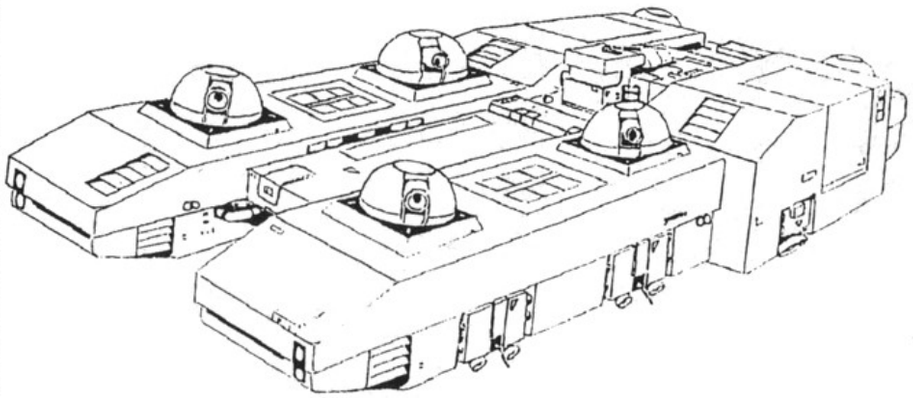
小型戦艦　**シレーン**



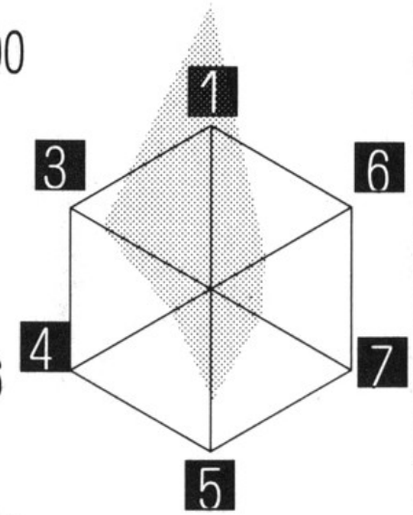
1 標準価格／ℰ4000
2 仕様／宇宙
3 最大砲門数／4
4 防御力／35
5 マップ移動力／7
6 対艦攻撃力／10
7 接近戦攻撃力／10
8 最大搭載機数／1



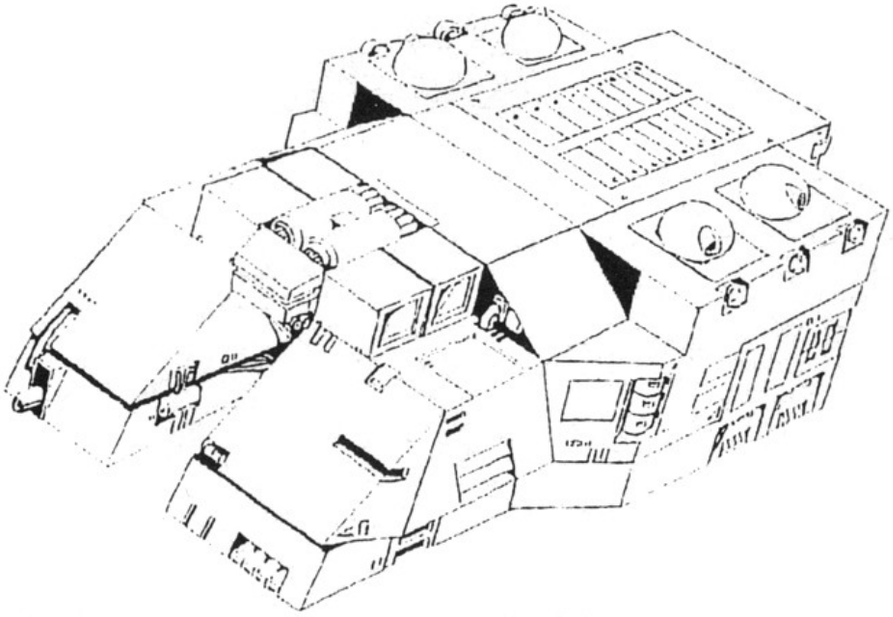
大型戦艦　**サーベリオン**



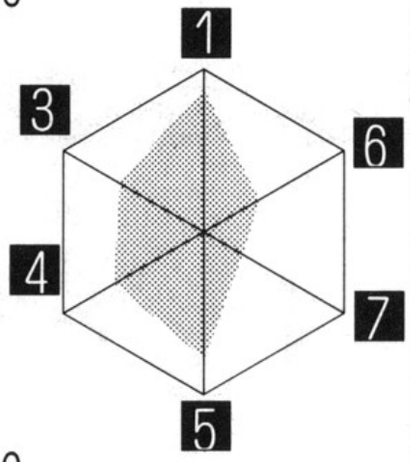
1 標準価格／ℰ8000
2 仕様／地上
3 最大砲門数／ 6
4 防御力／50
5 マップ移動力／6
6 対艦攻撃力／15
7 接近戦攻撃力／15
8 最大搭載機数／ 3



小型戦艦　**ガルボック**

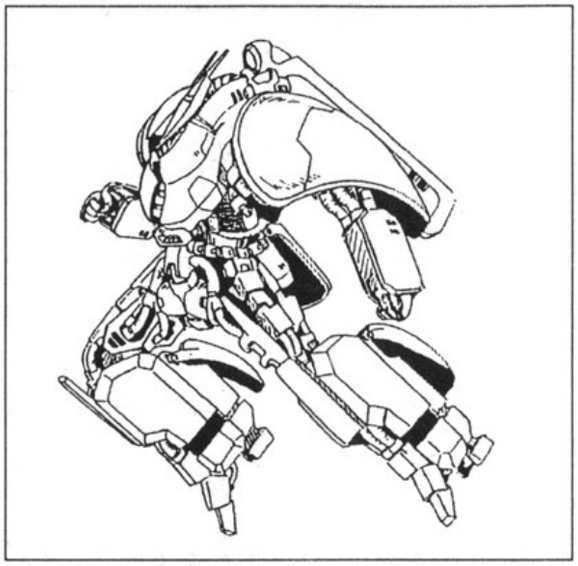


1 標準価格／ℰ4000
2 仕様／地上
3 最大砲門数／ 4
4 防御力／35
5 マップ移動力／7
6 対艦攻撃力／10
7 接近戦攻撃力／10
8 最大搭載機数／ 1

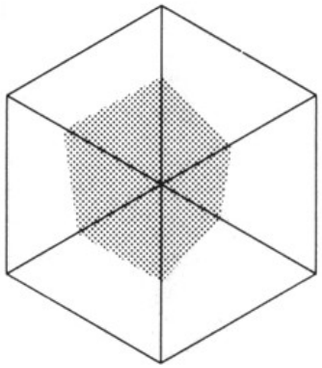


※地上用戦艦は、ベース・整備工場・都市・山・森林・ジャングル・樹氷、宇宙用戦艦は、ベース・整備工場・都市には入ることができません。

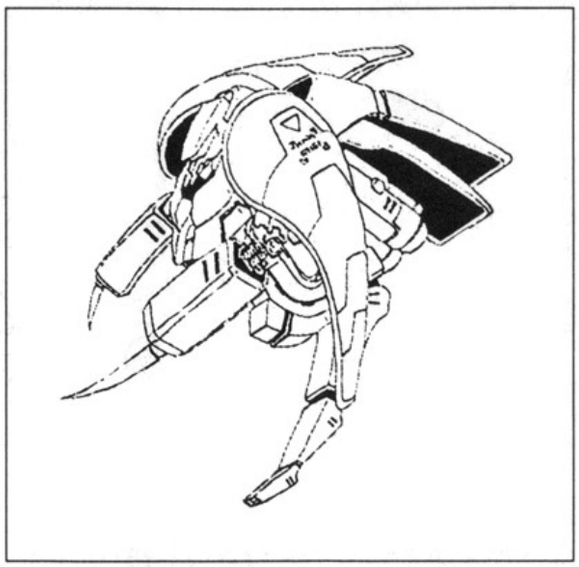
ゼグイン



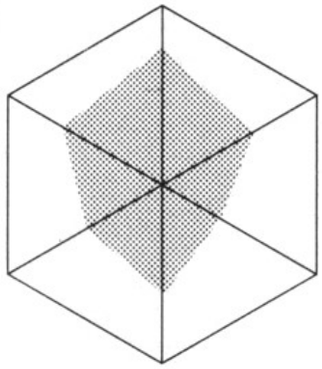
1 ⚡3800
2 宇宙
3 130
4 140
5 1.58
6 7
7 キャノン
・攻撃力／25
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 10



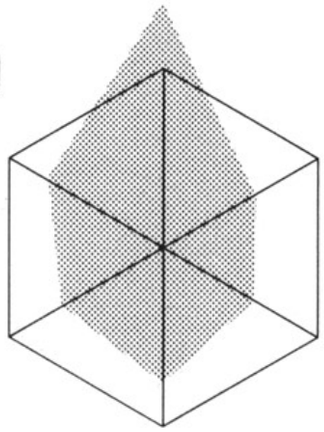
ゼグルス



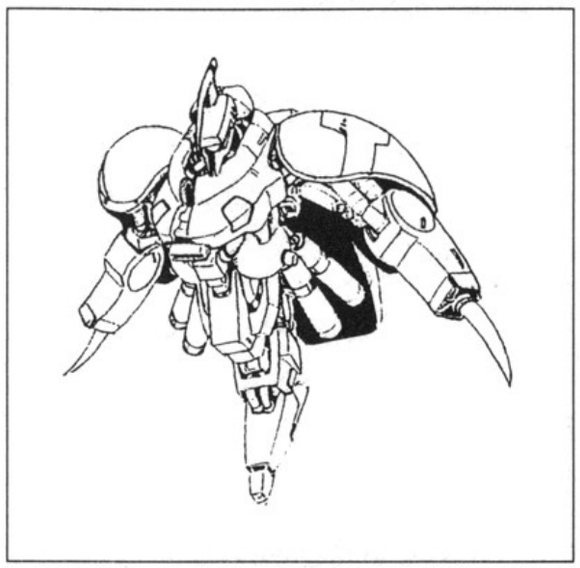
1 ⚡4500
2 ALL
3 140
4 140
5 1.70
6 7
7 ビーム
・攻撃力／26
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 12



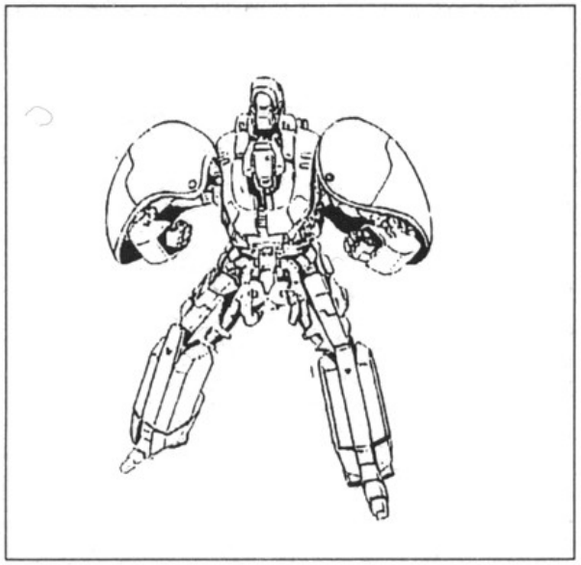
1 ⚡7500
2 宇宙
3 160
4 160
5 1.31
6 9
7 キャノン
・攻撃力／32
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／3
・最大保有弾数／255
9 12



ノスティラス

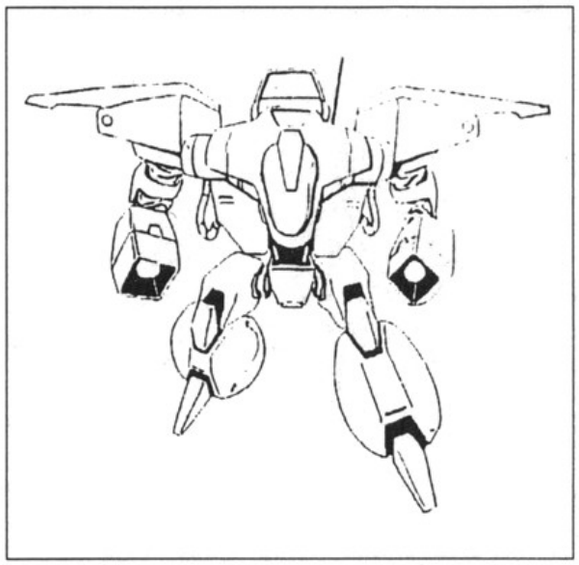


デグイン



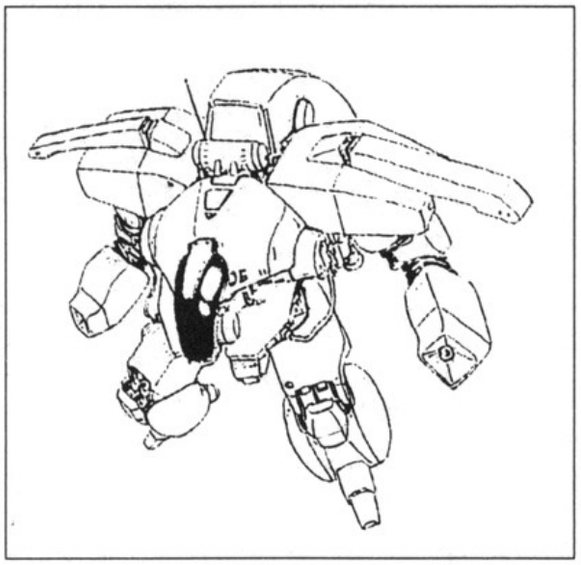
1 ⚡3200
2 ALL
3 120
4 120
5 1.75
6 6
7 ビーム
・攻撃力／22
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 12

ラ・ヴァイ



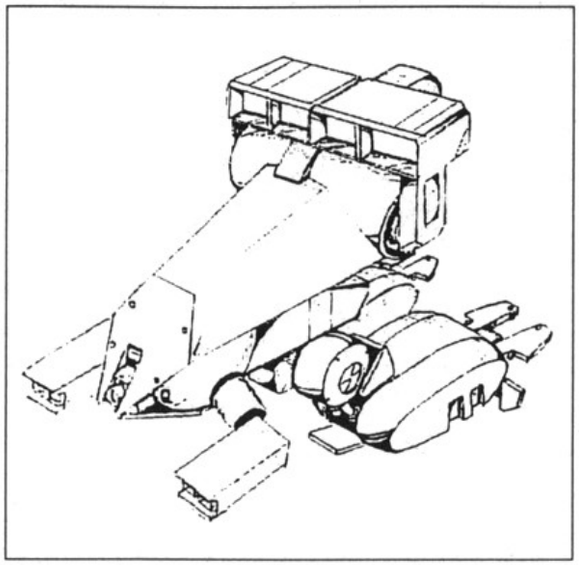
1 ⚡2800
2 宇宙
3 130
4 110
5 1.75
6 8
7 キャノン
・攻撃力／15
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6

レ・ヴァイン



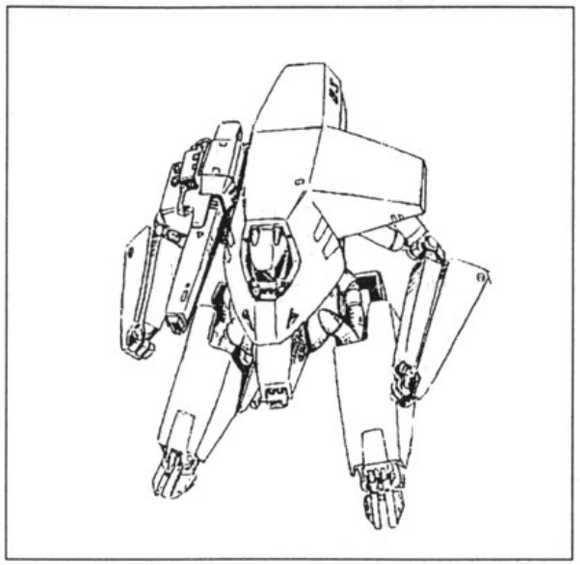
1 ⚡3400
2 宇宙
3 140
4 128
5 1.75
6 9
7 キャノン
・攻撃力／20
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7

スラング



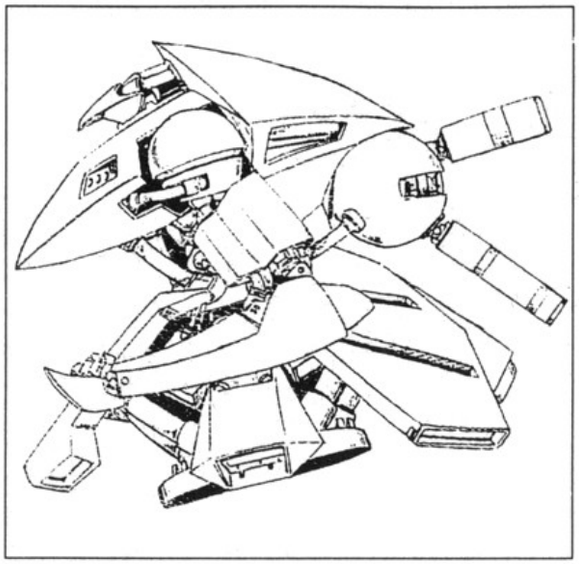
1 ⚡2600
2 砂漠
3 150
4 160
5 1.50
6 7
7 キャノン
・攻撃力／22
・最大保有弾数／20
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 5

バイル



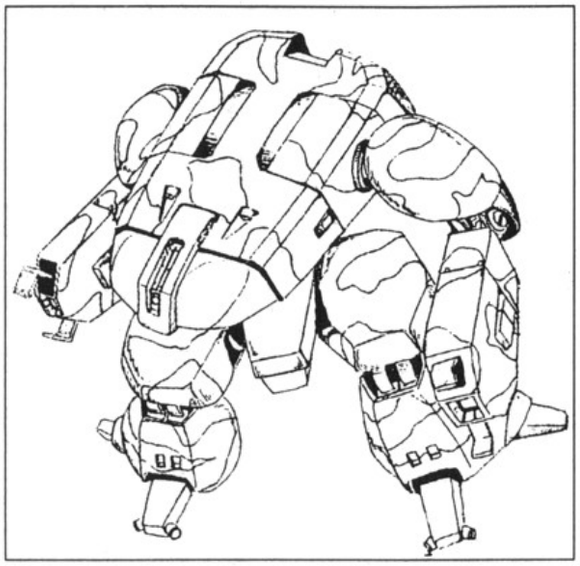
1 ⚡2500
2 ALL
3 100
4 144
5 1.50
6 5
7 ビーム
・攻撃力／18
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 9

ダリアス



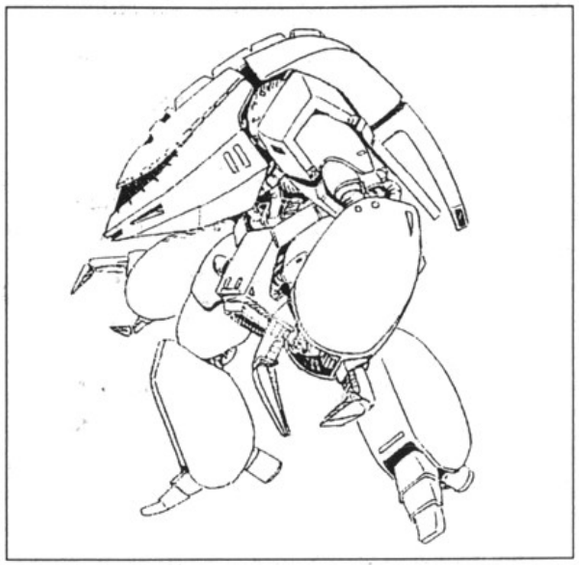
1 ⚡2600
2 寒冷地
3 130
4 140
5 1.70
6 6
7 レーザー
・攻撃力／25
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6

バ・ザン



1 ⚡2400
2 水中
3 120
4 140
5 1.70
6 6
7 ウェーブ
・攻撃力／14
・最大保有弾数／35
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 8

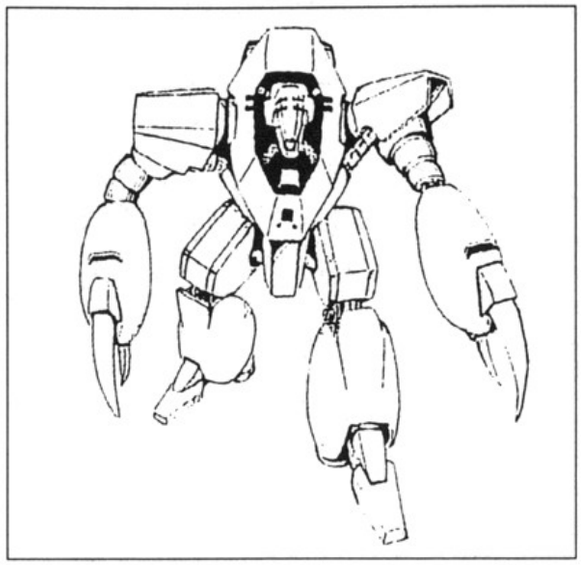
バダム



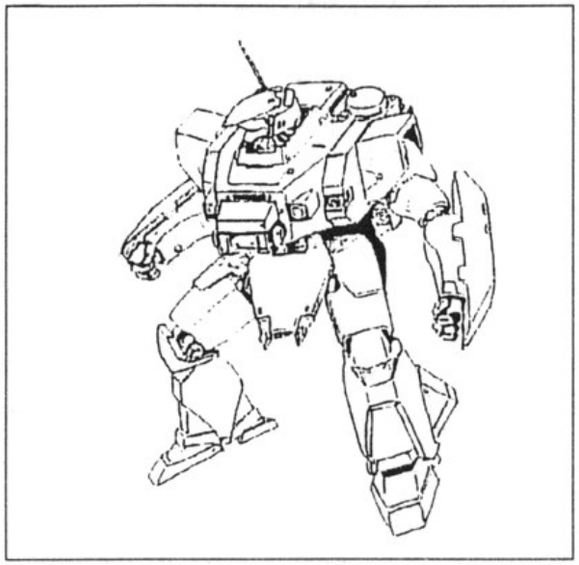
1 ⚡2500
2 熱帯
3 130
4 110
5 1.75
6 6
7 ミサイル
・攻撃力／20
・最大保有弾数／20
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 7

1 ⚡2500
2 ALL
3 110
4 120
5 1.75
6 6
7 ビーム
・攻撃力／16
・最大保有弾数／35
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 11

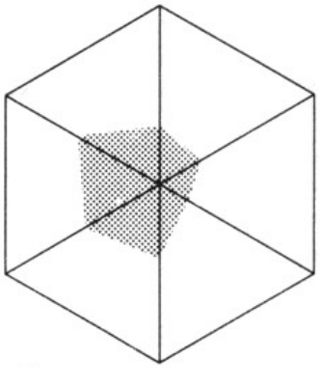
リトラス



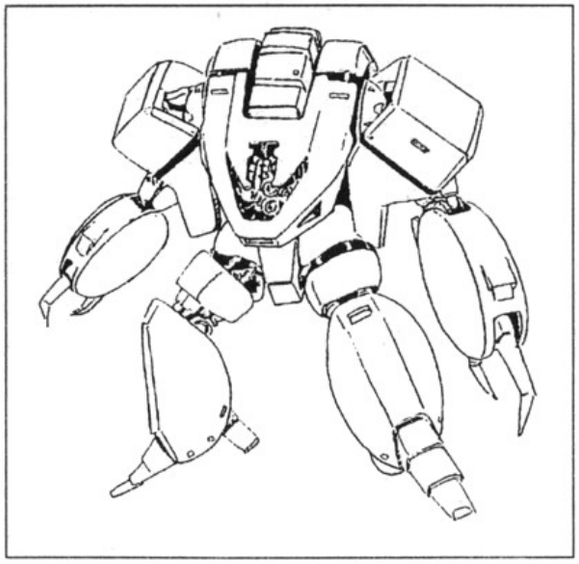
M・リフライヤー



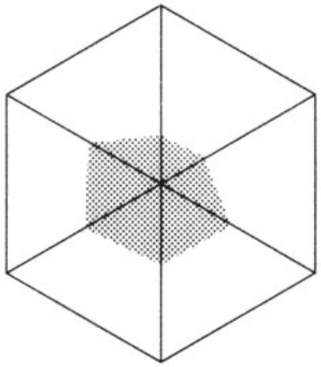
1 ⚡1800
2 水中
3 100
4 130
5 1.70
6 6
7 ウェーブ
・攻撃力／12
・最大保有弾数／35
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 10



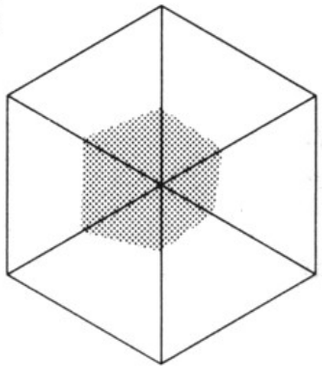
ゾ　ダ　ム



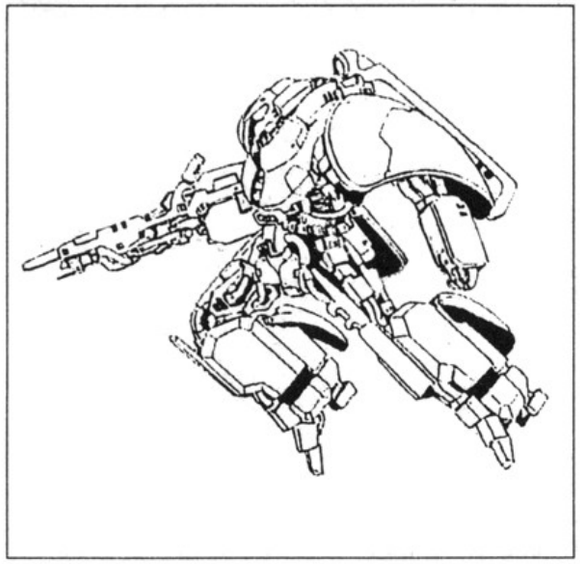
1 ⚡1800
2 ALL
3 100
4 140
5 1.75
6 5
7 ミサイル
・攻撃力／12
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7



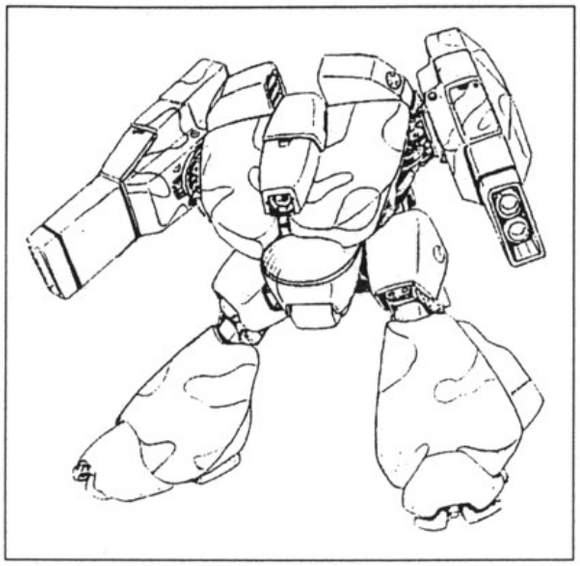
1 ⚡2000
2 宇宙
3 100
4 130
5 1.75
6 5
7 キャノン
・攻撃力／14
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 8



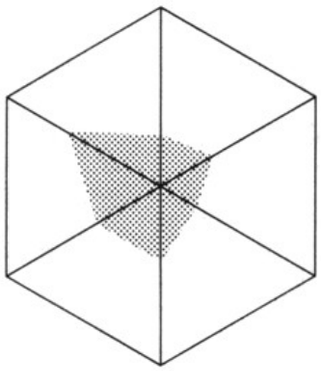
グ　ラ　ヴ　ィ　ン



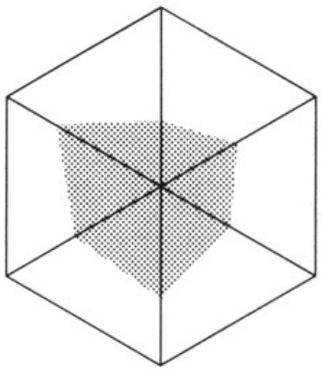
バディス



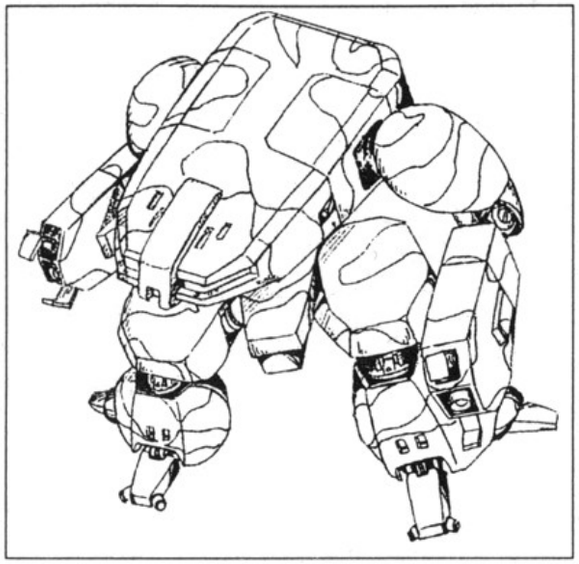
1 ⚙1600
2 熱帯
3 120
4 110
5 1.75
6 5
7 ミサイル
・攻撃力／15
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 7



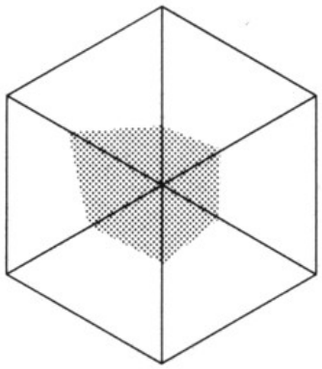
1 ⚙1800
2 寒冷地
3 110
4 130
5 1.75
6 5
7 ミサイル
・攻撃力／20
・最大保有弾数／20
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6



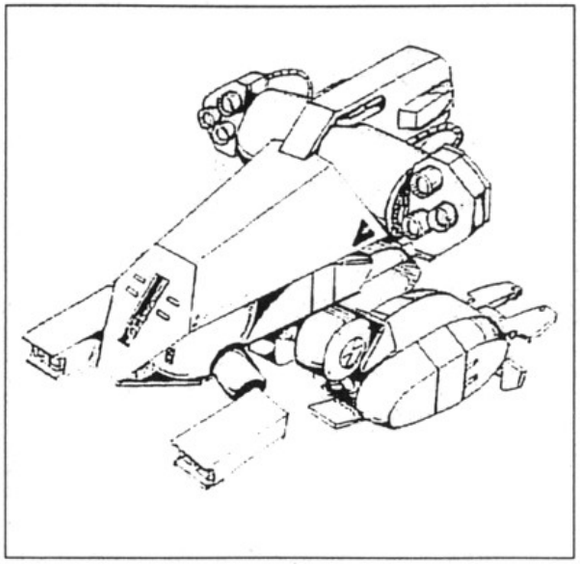
メ・ザイ



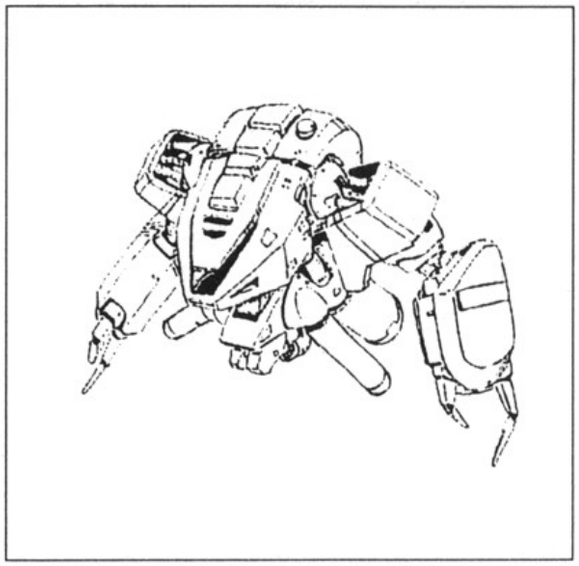
1 ⚙1700
2 砂漠
3 120
4 135
5 1.78
6 5
7 キャノン
・攻撃力／16
・最大保有弾数／20
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 5



スレッダー

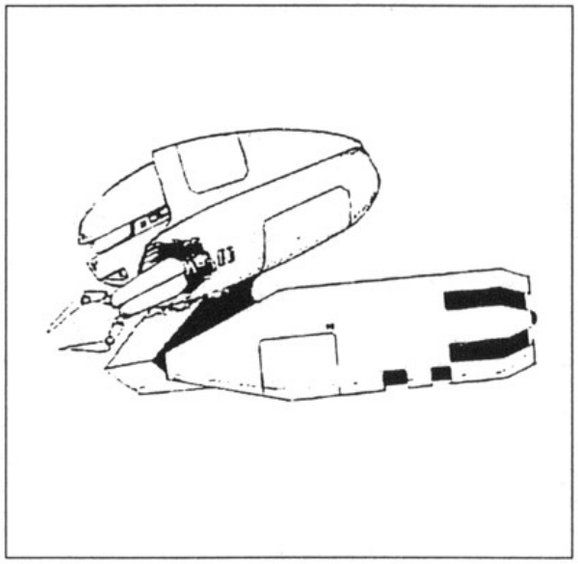


バザムル



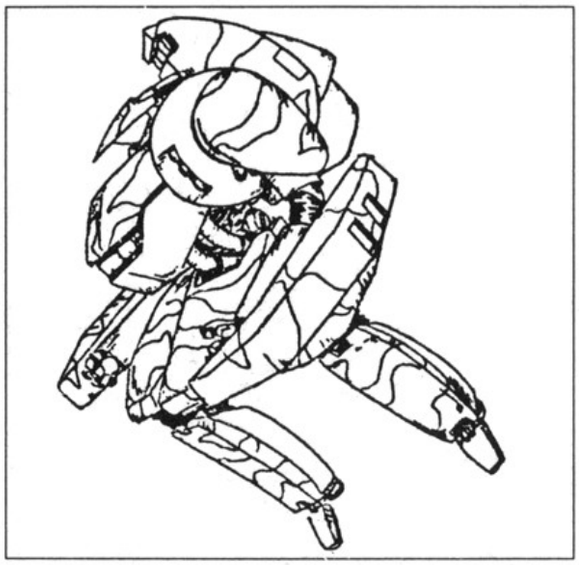
1 1500
2 水中
3 100
4 144
5 1.70
6 5
7 ミサイル
・攻撃力／20
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7

グローバー



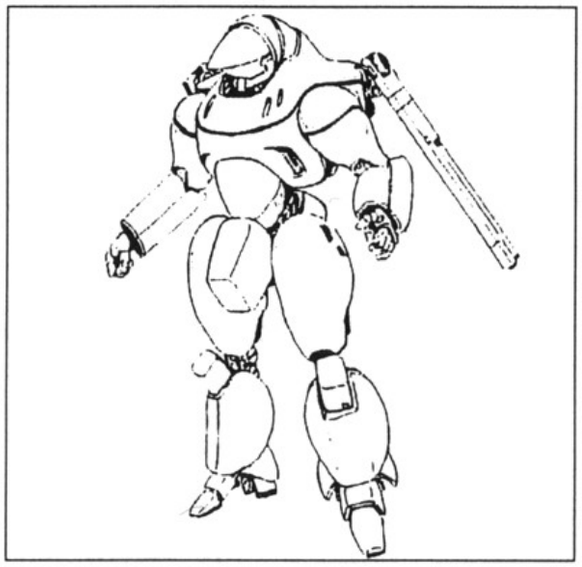
1 1200
2 熱帯
3 90
4 100
5 1.72
6 5
7 ビーム
・攻撃力／12
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7

ギランディ

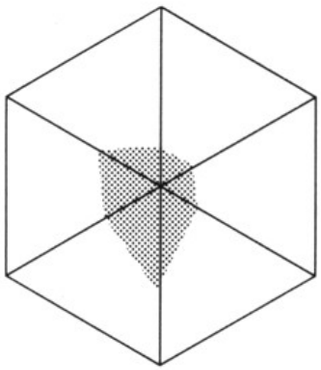


1 1500
2 宇宙
3 100
4 100
5 1.75
6 6
7 キャノン
・攻撃力／10
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 8

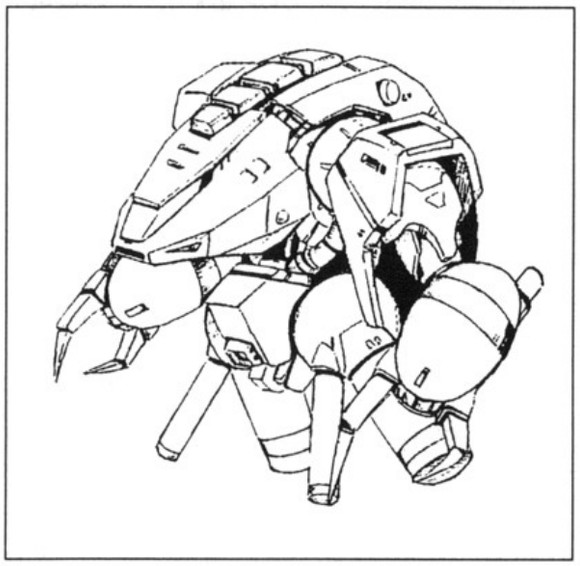
バイラス



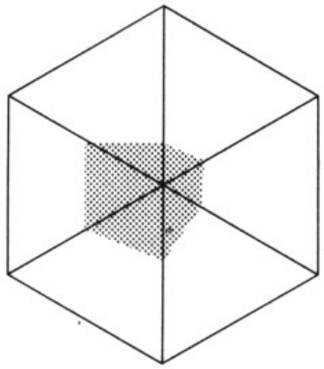
1 ⚡800
2 宇宙
3 70
4 100
5 1.54
6 6
7 キャノン
・攻撃力／9
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 6



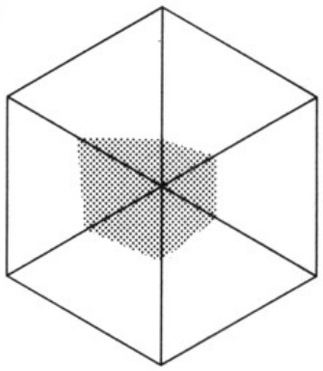
ガダムル



1 ⚡1200
2 宇宙
3 100
4 130
5 1.82
6 4
7 ビーム
・攻撃力／12
・最大保有弾数／35
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 7

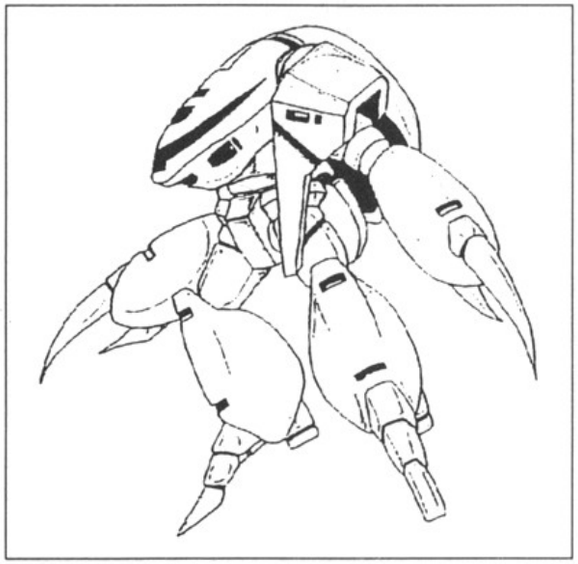


1 ⚡1200
2 砂漠
3 100
4 110
5 1.74
6 5
7 キャノン
・攻撃力／10
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 8

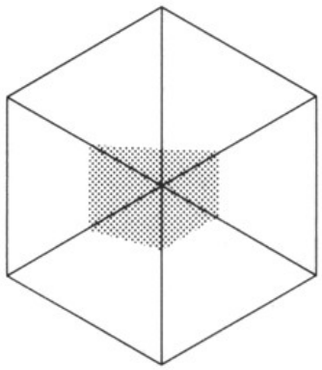


レトラス

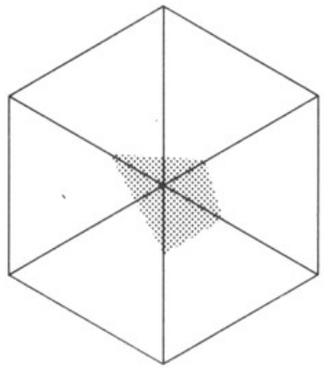
ガダム



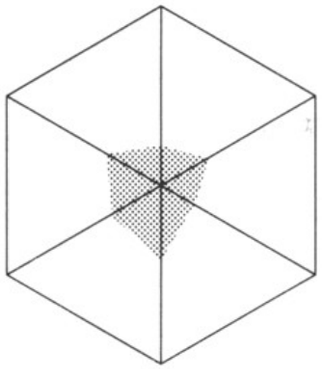
1 ⚡700
2 寒冷地
3 80
4 100
5 1.78
6 4
7 ミサイル
・攻撃力／10
・最大保有弾数／20
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6



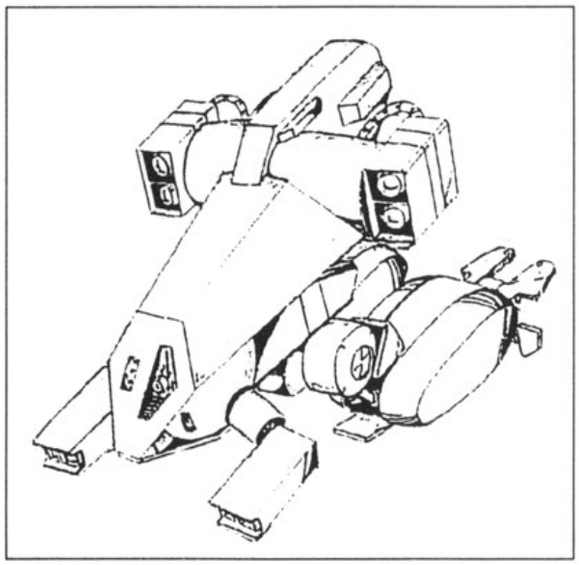
1 ⚡700
2 熱帯
3 64
4 80
5 1.75
6 4
7 ビーム
・攻撃力／10
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6



1 ⚡700
2 水中
3 80
4 80
5 1.50
6 4
7 ウエーブ
・攻撃力／8
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 6

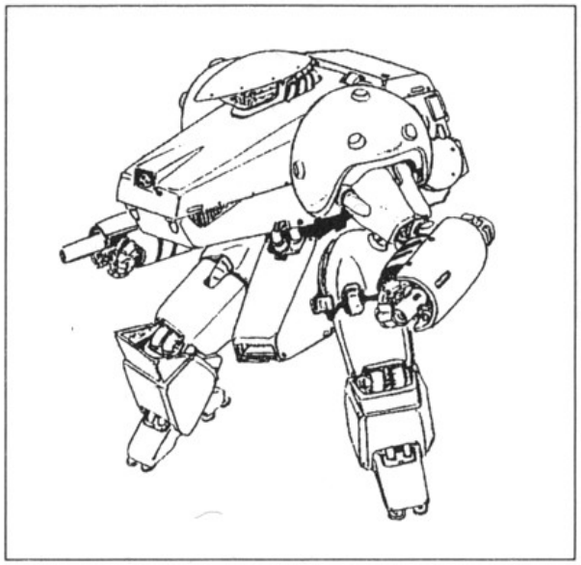


スレイバー



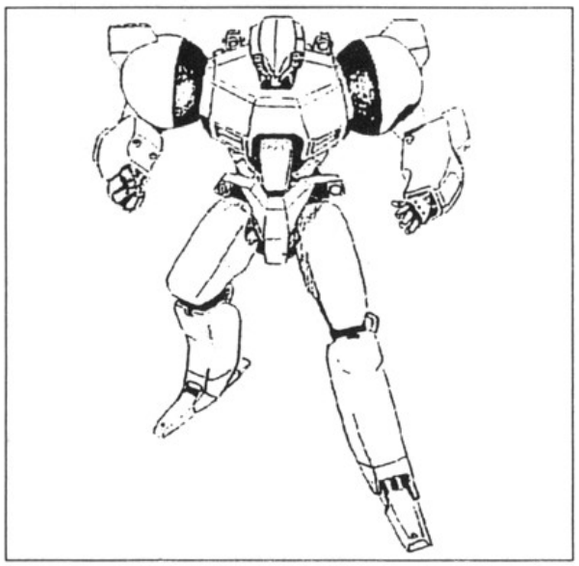
ガランディ

ブレンダー



1 ⚙200
2 ALL
3 40
4 40
5 1.11
6 7
7 ミサイル
・攻撃力／6
・最大保有弾数／60
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 4

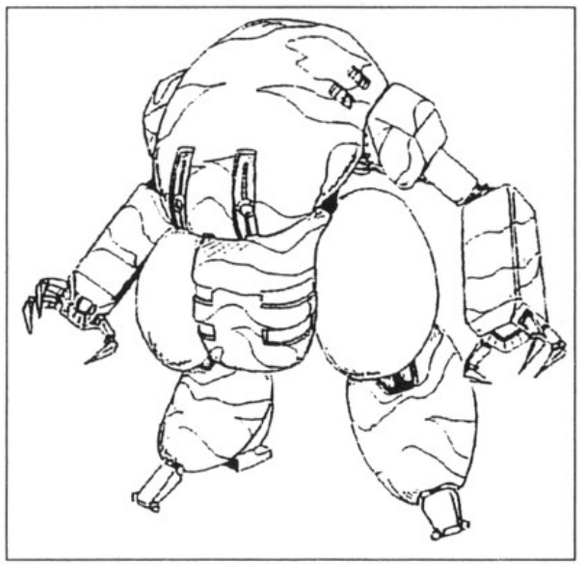
スティラード



1 ⚙500
2 ALL
3 70
4 100
5 1.50
6 5
7 ミサイル
・攻撃力／8
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 6

1 ⚙600
2 砂漠
3 70
4 90
5 1.62
6 4
7 ミサイル
・攻撃力／8
・最大保有弾数／25
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 6

ギル



MCリスト表の見方

1 標準価格
・ゼ(ガッツ)はバスティール系の通貨単位記号です

2 仕様

3 最大HP

4 防御力

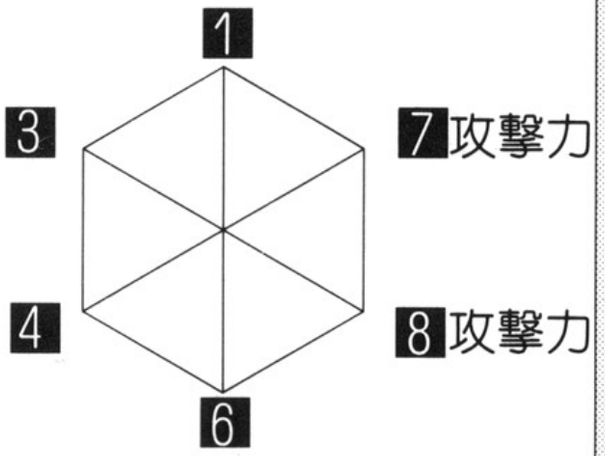
5 後方防御率

6 マップ移動力

7 主力兵器

8 補助兵器

9 接近戦攻撃力

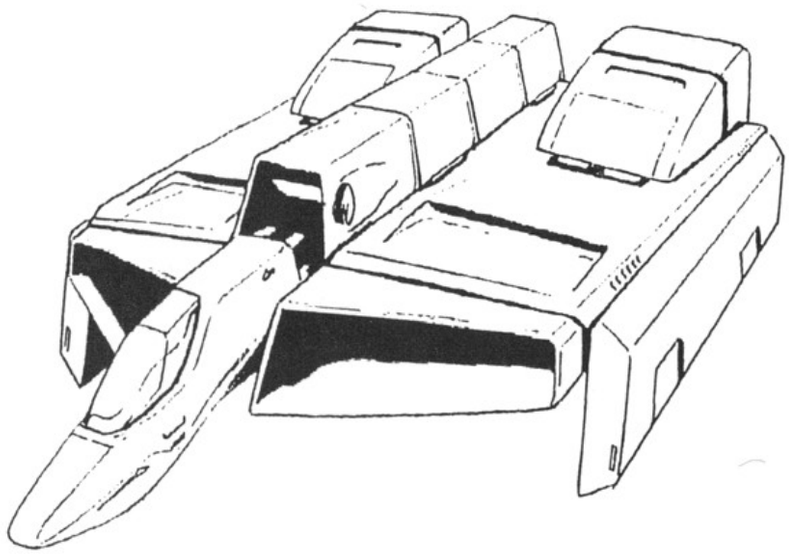


革命軍兵器リスト

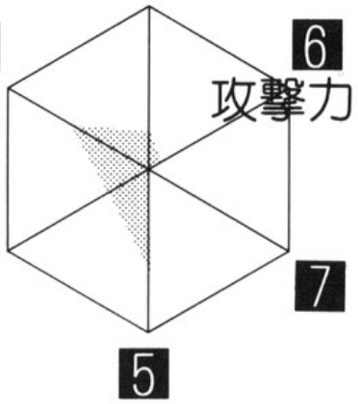
革命軍ムーブ・クラッシャーについて

初期型ムーブ・クラッシャー（以下MC）以降のめざましい開発ラッシュの中で、MC生産台数第一位を誇っていたのが「ヨーグ・ミリタリー社」である。しかし、革命戦争勃発以後、「ヨーグ・ミリタリー社」製のMCは、専ら革命軍MCとして用いられている。革命当初こそ性能的に正規軍MCと互角であった革命軍MCも、正規軍技術部の最新技術が入手不可能となった今、やや遅れをとりはじめている。

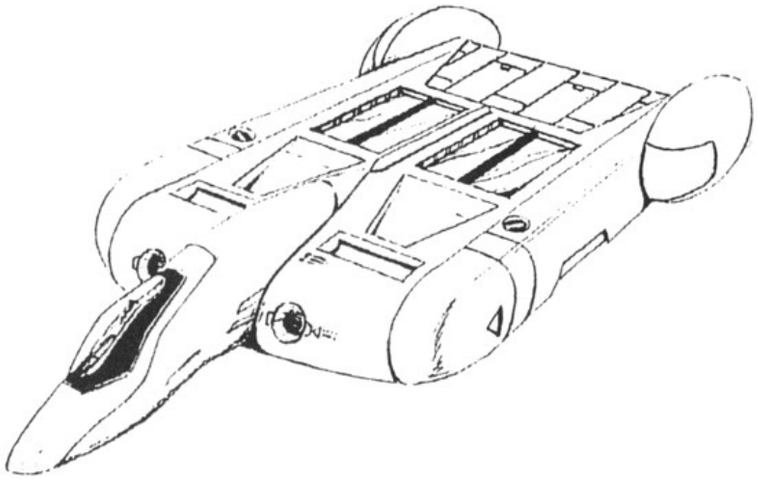
輸送機　**グローラー**



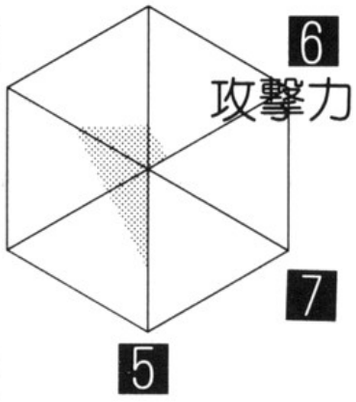
1 標準価格／ℰ1000
2 仕様／地上
3 最大HP／100
4 防御力／64
5 マップ移動力／6
6 バルカン／攻撃力2
／最大保有弾数255
7 搭載機数／1



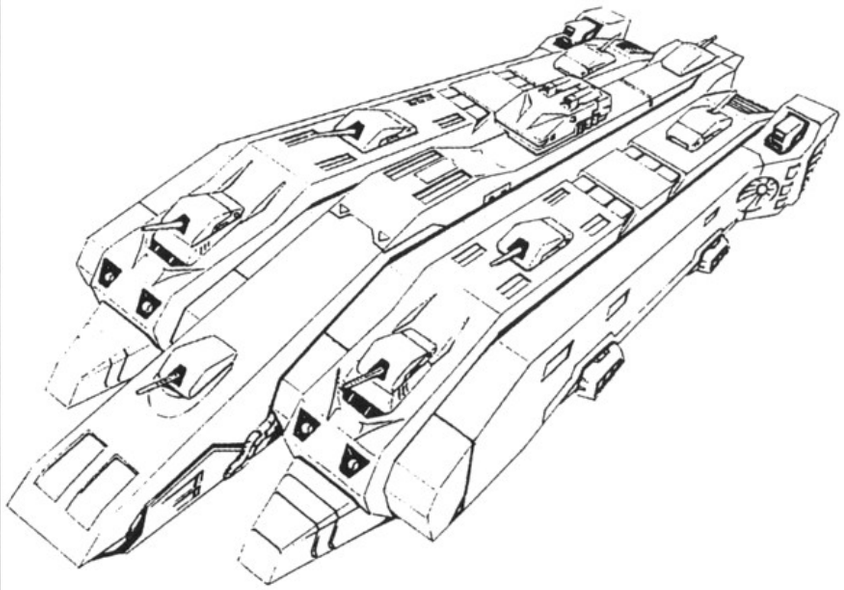
輸送機　**スプレイン**



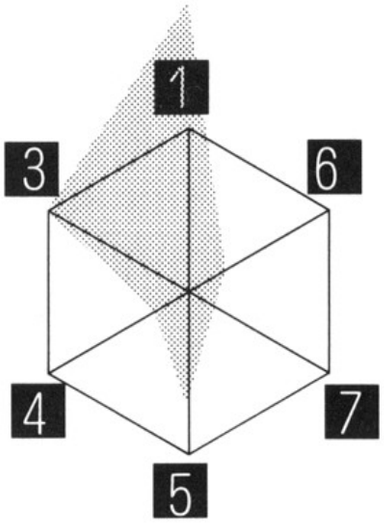
1 標準価格／ℰ1000
2 仕様／宇宙
3 最大HP／100
4 防御力／64
5 マップ移動力／8
6 バルカン／攻撃力2
／最大保有弾数255
7 搭載機数／1



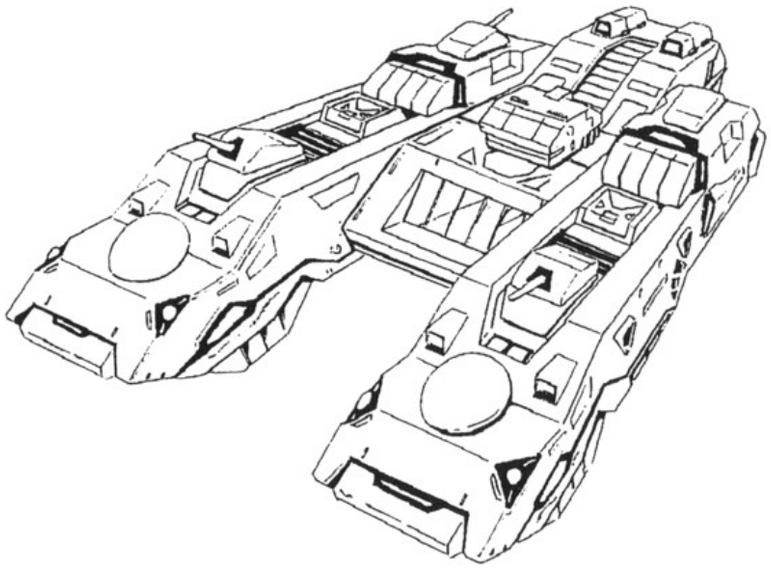
大型戦艦　**クエス・カイゼス**



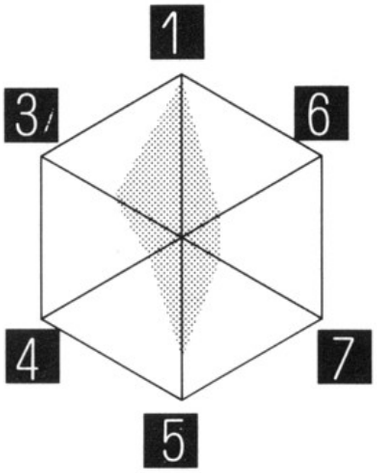
1 標準価格／ℰ8000
2 仕様／宇宙
3 最大砲門数／8
4 防御力／45
5 マップ移動力／6
6 対艦攻撃力／10
7 接近戦攻撃力／10
8 最大搭載機数／3



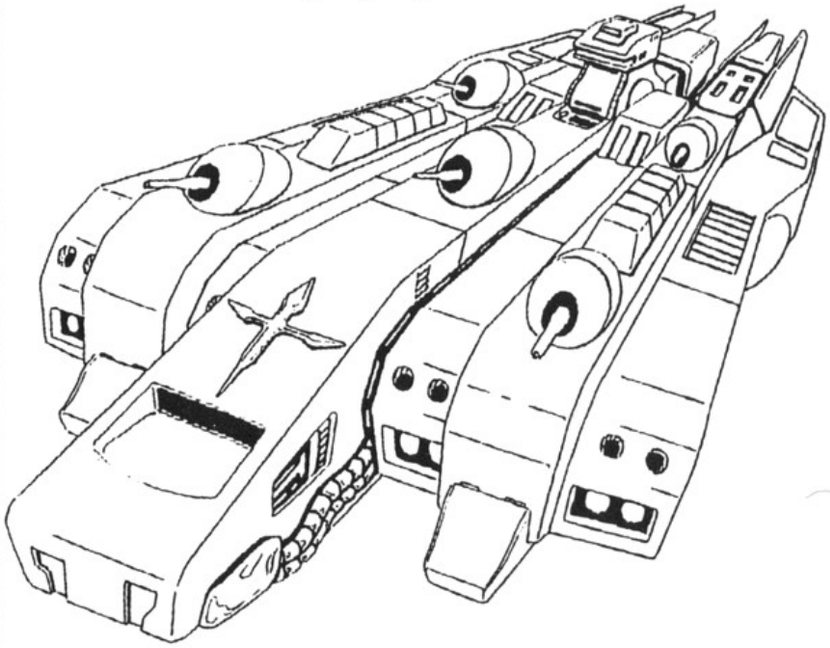
小型戦艦　**ゼネクシス**



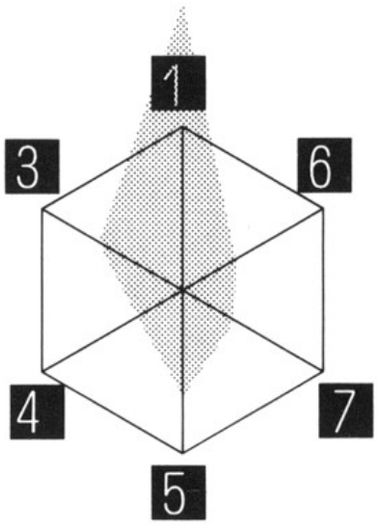
1 標準価格／ℰ4000
2 仕様／宇宙
3 最大砲門数／4
4 防御力／35
5 マップ移動力／7
6 対艦攻撃力／10
7 接近戦攻撃力／10
8 最大搭載機数／1



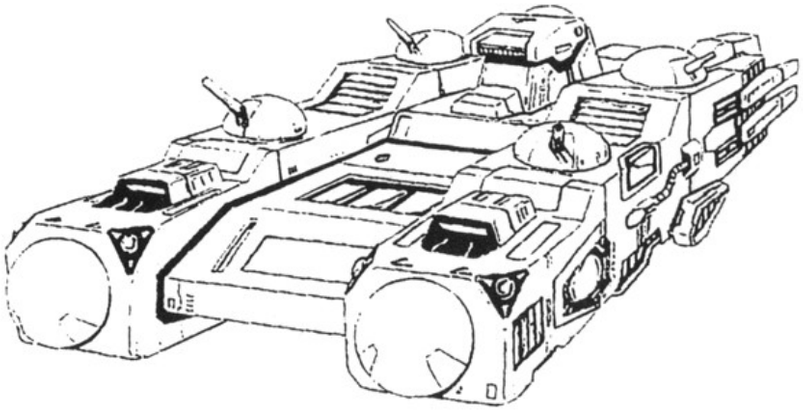
大型戦艦　ザウグ・シュトルム



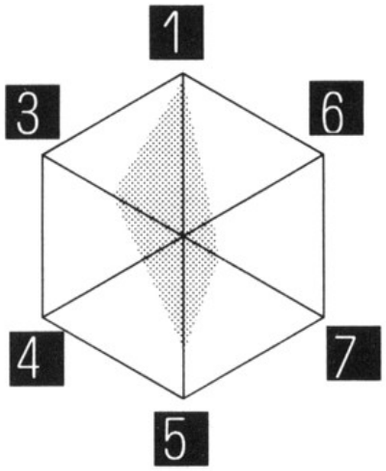
1 標準価格／ℰ8000
2 仕様／地上
3 最大砲門数／6
4 防御力／50
5 マップ移動力／6
6 対艦攻撃力／15
7 接近戦攻撃力／15
8 最大搭載機数／3



小型戦艦　セベリアス



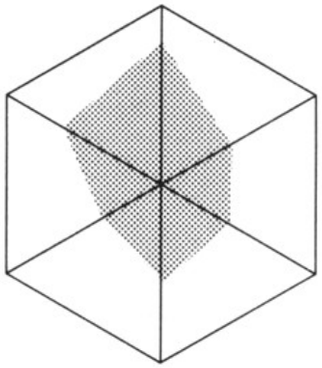
1 標準価格／ℰ4000
2 仕様／地上
3 最大砲門数／4
4 防御力／35
5 マップ移動力／7
6 対艦攻撃力／10
7 接近戦攻撃力／10
8 最大搭載機数／1



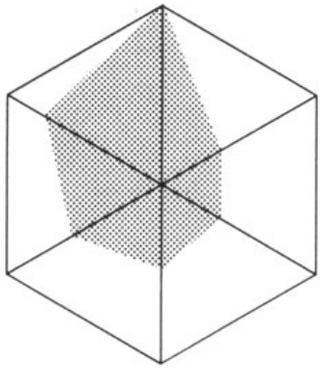
※地上用戦艦は、ベース・整備工場・都市・山・森林・ジャングル・樹氷、宇宙用戦艦は、ベース・整備工場・都市には入ることができません。

グレッダス

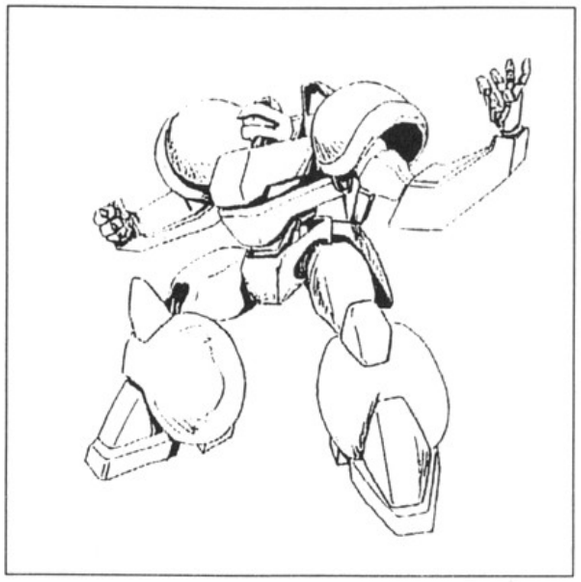
1 ℃4800
2 宇宙
3 140
4 140
5 1.66
6 7
7 ミックスビーム
・攻撃力／25
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保弾有数／255
9 11



1 ℃5500
2 ALL
3 160
4 180
5 1.58
6 6
7 ビーム
・攻撃力／20
・最大保有弾数／50
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 15

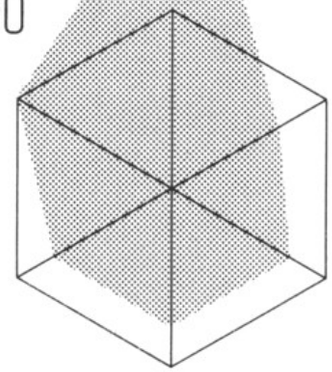


H・グレイスト

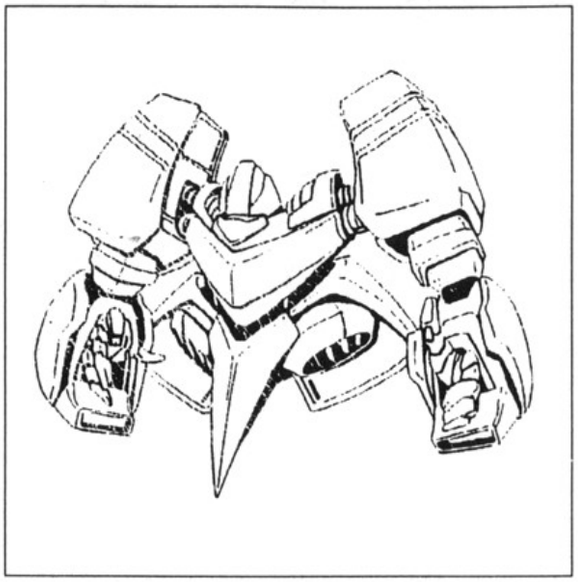


バスティラン

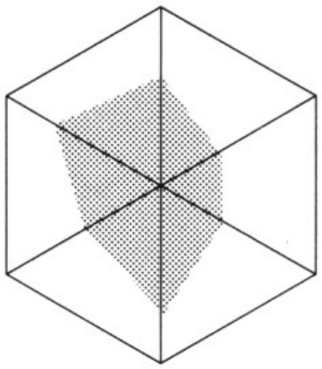
1 ℃13000
2 宇宙
3 200
4 200
5 1.0
6 8
7 バスティランチャ
・攻撃力／40
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／4
・最大保有弾数／255
9 9



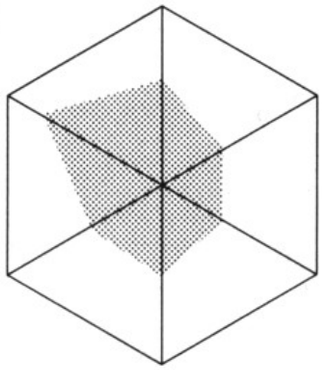
ウィザード



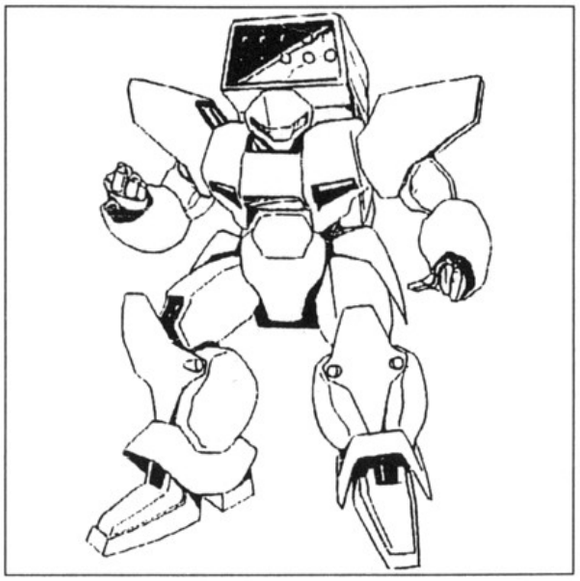
1 ⚡3500
2 宇宙
3 140
4 130
5 1.75
6 8
7 プラズマボール
・攻撃力／20
・最大保有弾数／50
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 10



1 ⚡3500
2 ALL
3 150
4 140
5 1.87
6 6
7 ミサイル
・攻撃力／20
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 10

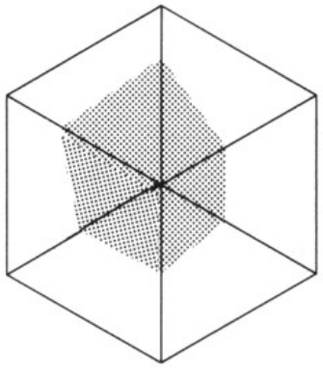


ストーマー

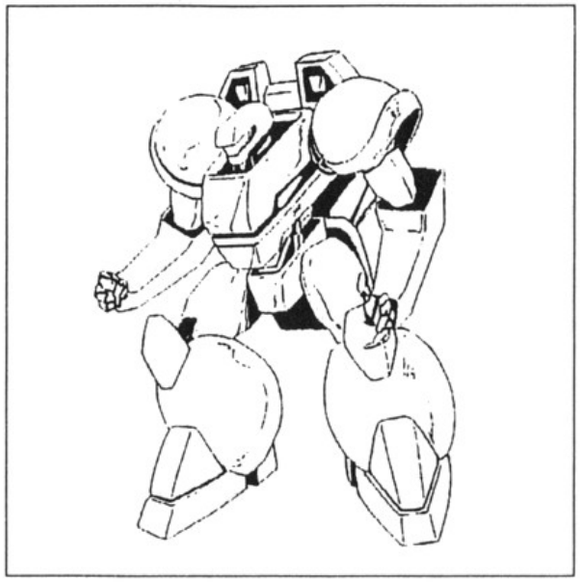


キュマイラ

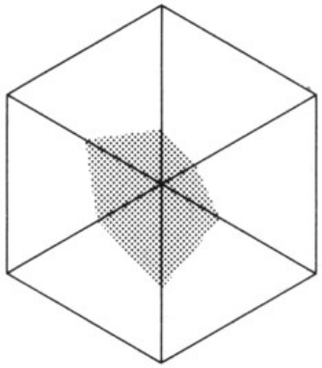
1 ⚡3800
2 熱帯
3 140
4 130
5 1.75
6 6
7 ビーム
・攻撃力／20
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 15



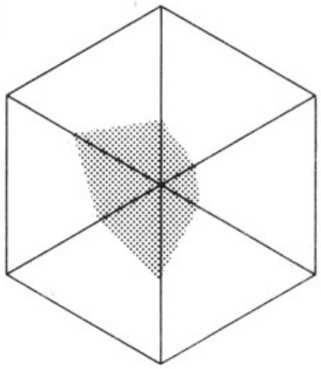
L・グレイスト



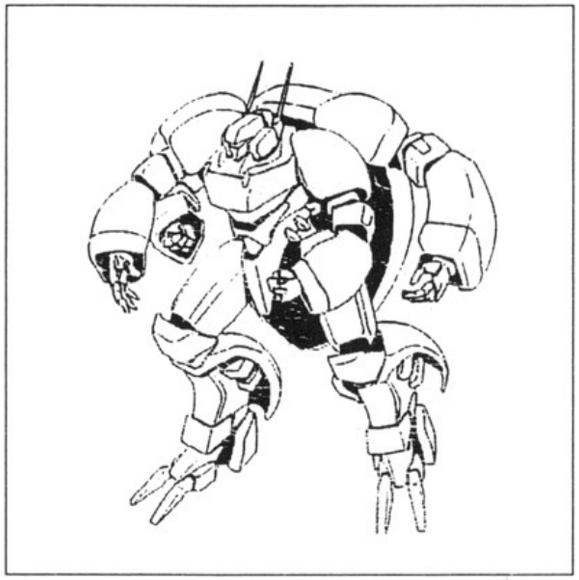
1 ⚡2500
2 ALL
3 110
4 120
5 1.66
6 7
7 ビーム
・攻撃力／18
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7



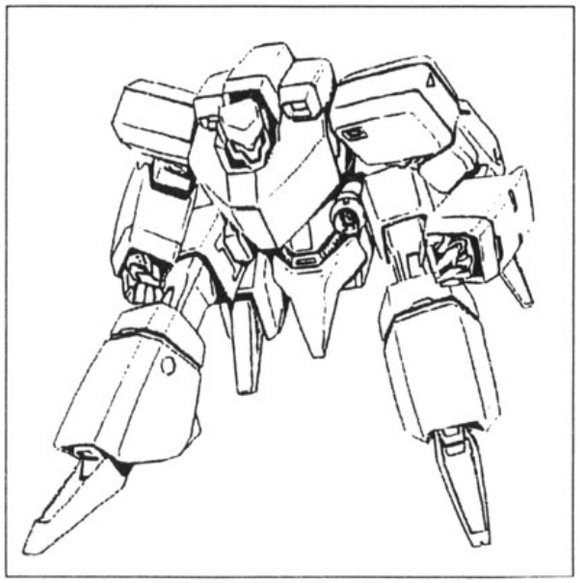
1 ⚡2500
2 宇宙
3 120
4 120
5 1.25
6 7
7 ミサイル
・攻撃力／15
・最大保有弾数／35
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 7



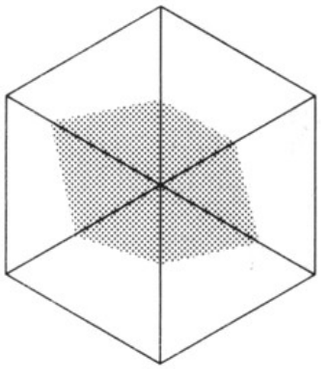
カーリー



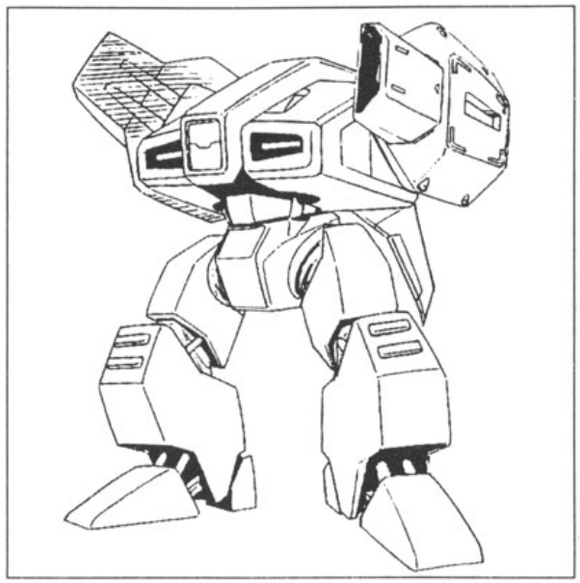
スフィンクス



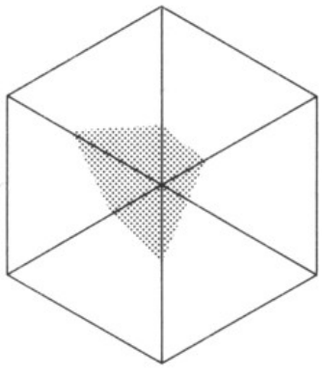
1 ⚡3200
2 砂漠
3 140
4 150
5 1.70
6 5
7 ミサイル
・攻撃力／22
・最大保有弾数／35
8 バルカン
・攻撃力／3
・最大保有弾数／255
9 10



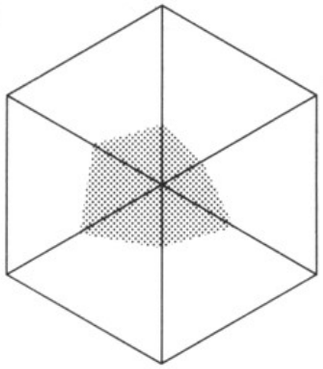
D・スレッダー



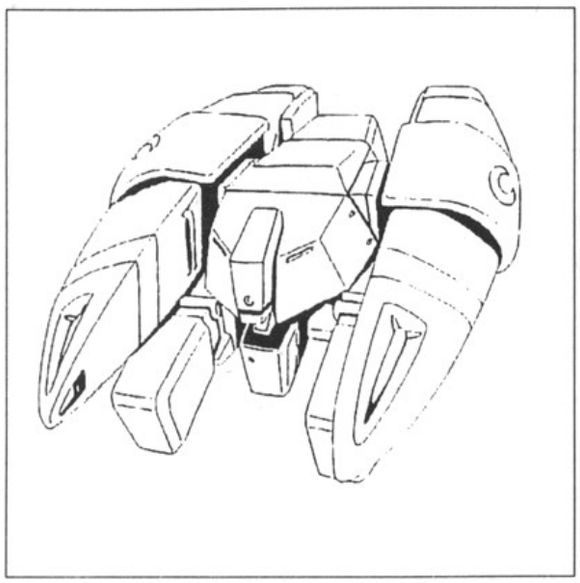
1 ⚡2000
2 砂漠
3 120
4 140
5 1.78
6 4
7 メガスマッシャー
・攻撃力／13
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 5



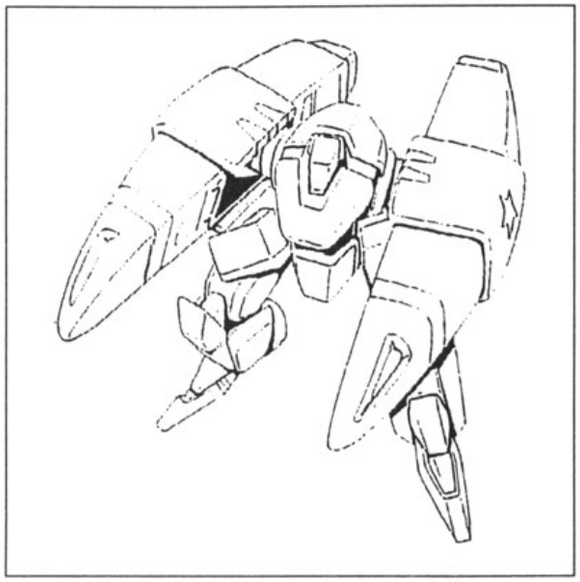
1 ⚡2000
2 水中
3 100
4 150
5 1.75
6 5
7 ミサイル
・攻撃力／16
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7



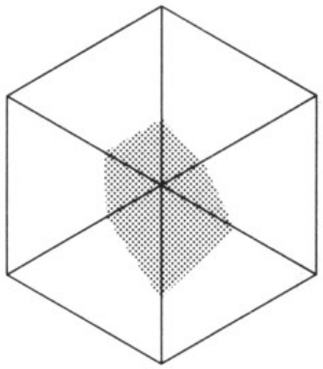
ムーンフロッグ



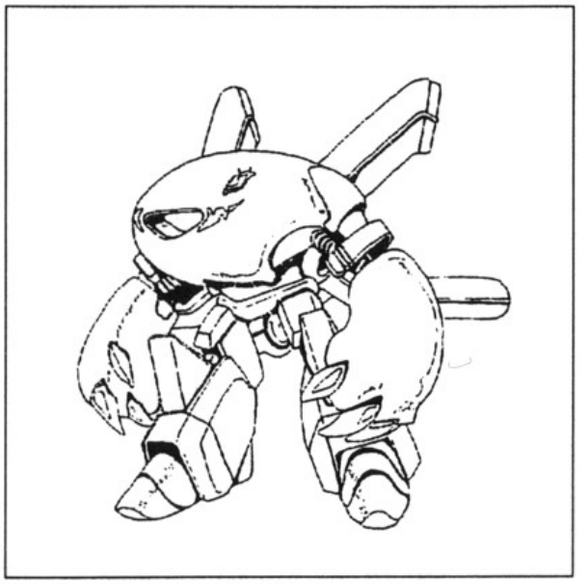
ニードル



1 ⚡2200
2 熱帯
3 100
4 130
5 1.50
6 7
7 レーザ
・攻撃力／16
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6



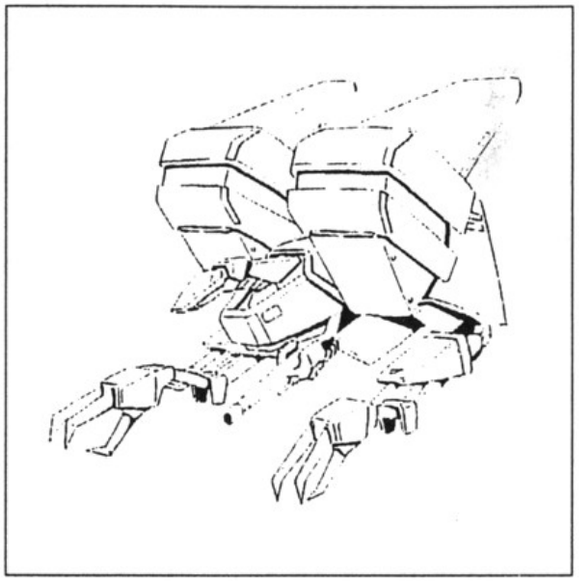
レッドシェル



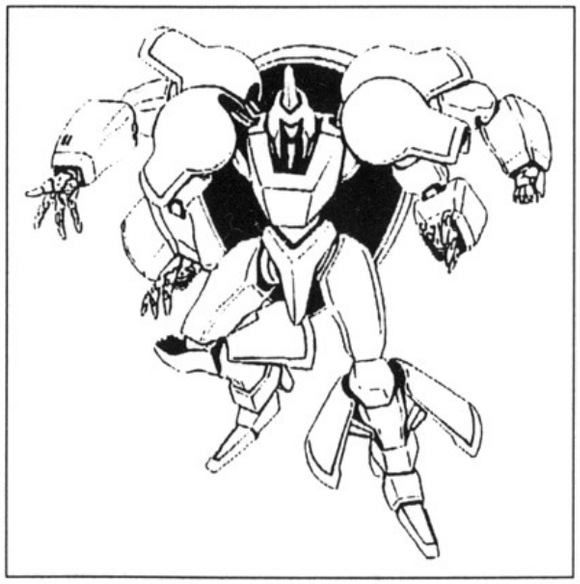
1 ⚡1800
2 水中
3 80
4 150
5 1.87
6 6
7 ビーム
・攻撃力／13
・最大保有弾数／50
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 12

1 ⚡1900
2 宇宙
3 80
4 110
5 1.70
6 8
7 ミサイル
・攻撃力／18
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7

ダブルライン

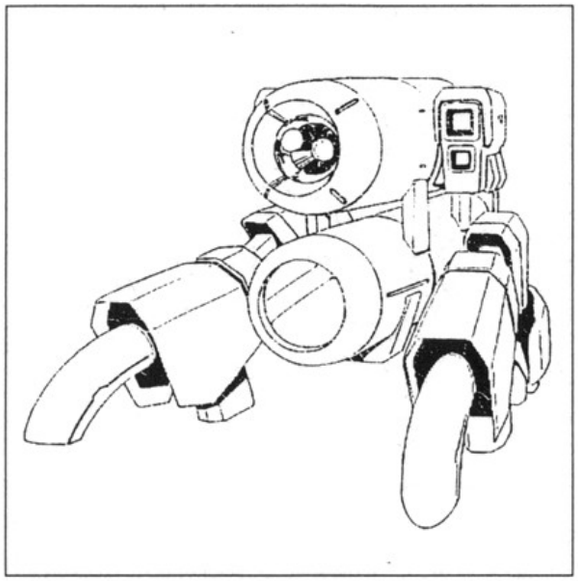


シ　ヴァ

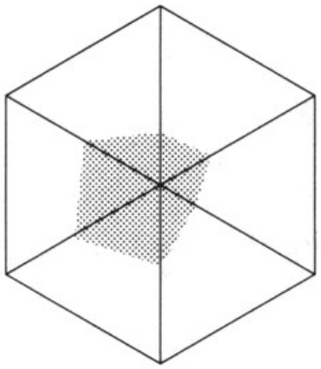


1 ⚡2000
2 寒冷地
3 100
4 100
5 1.25
6 6
7 ミサイル
・攻撃力／15
・最大保有弾数／20
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7

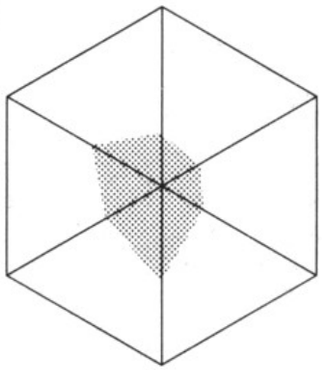
レーザードッグ



1 ⚡1500
2 熱帯
3 100
4 120
5 1.75
6 5
7 レーザー
・攻撃力／16
・最大保有弾数／35
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 3

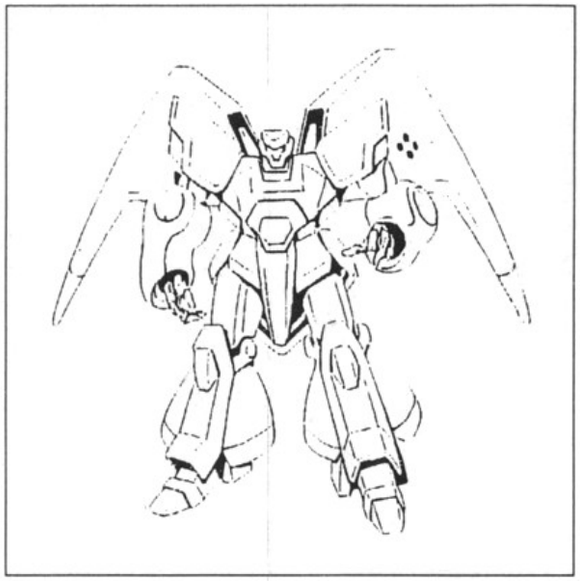


1 ⚡1600
2 宇宙
3 100
4 110
5 1.75
6 6
7 ビーム
・攻撃力／12
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／
9 6

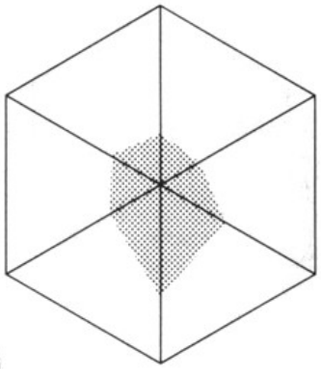


ブレイドラン

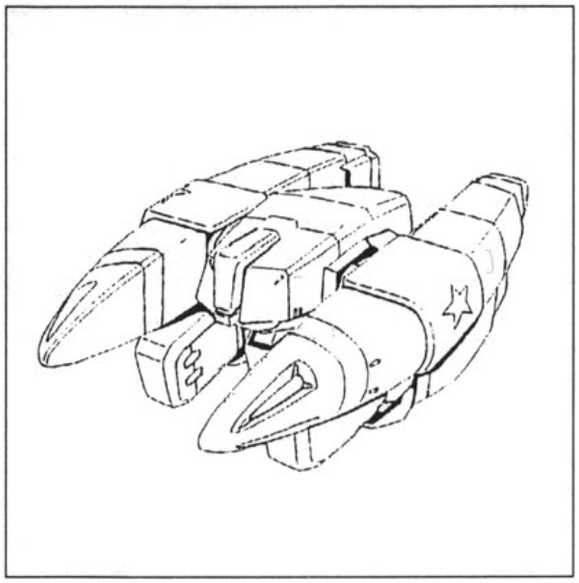
ガーゴイル



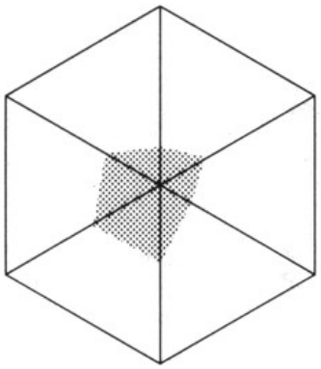
1 ⚡1700
2 ALL
3 90
4 120
5 1.58
6 6
7 ビーム
・攻撃力／12
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 8



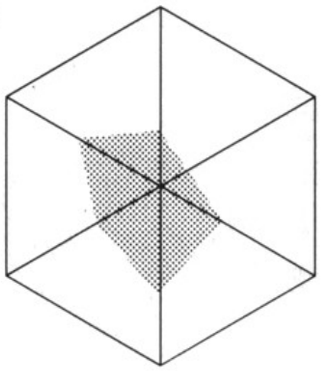
スターフロッグ



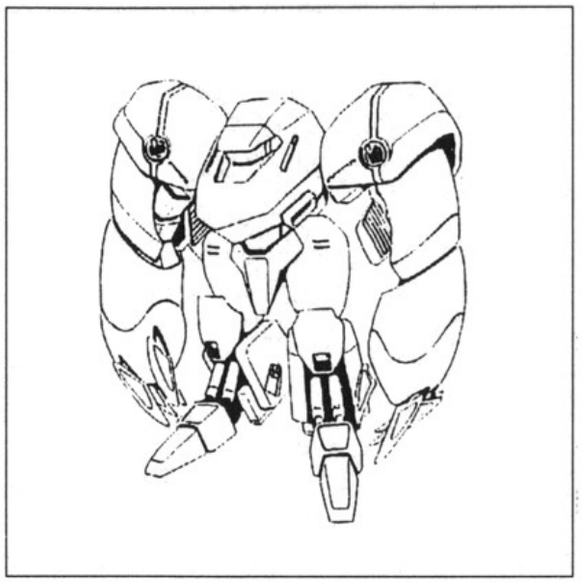
1 ⚡1200
2 水中
3 80
4 130
5 1.82
6 7
7 ミサイル
・攻撃力／15
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 7



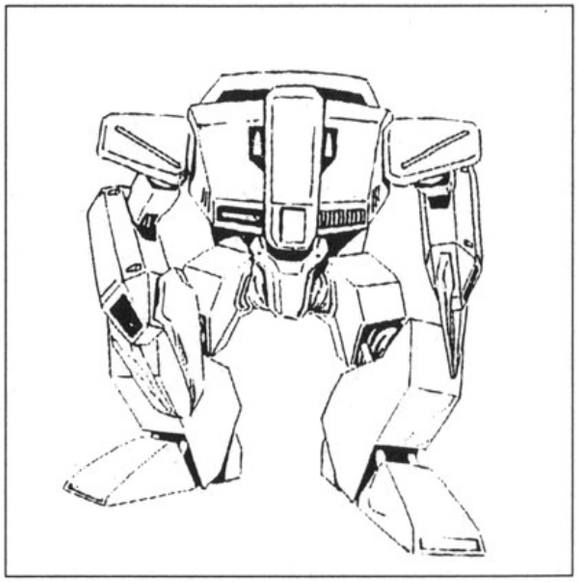
1 ⚡1200
2 砂漠
3 100
4 100
5 1.75
6 6
7 ビーム
・攻撃力／8
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 8



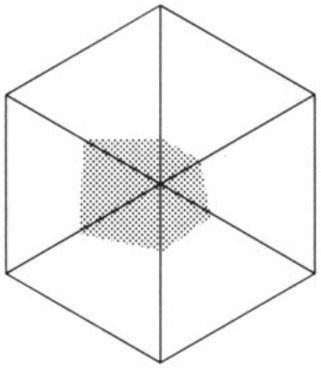
ブレードエイプ



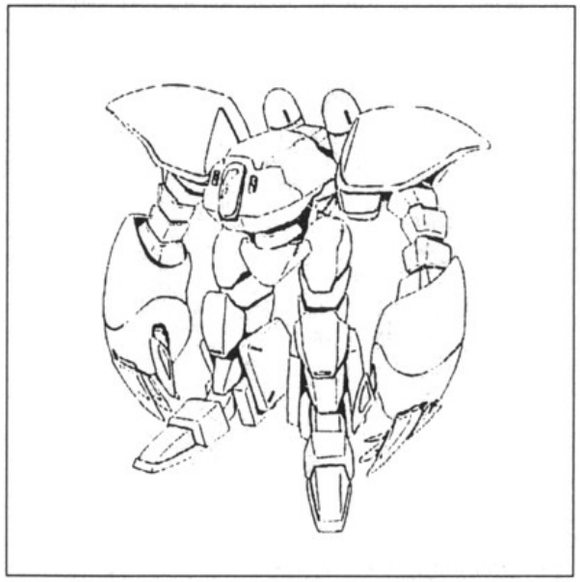
スノーバスター



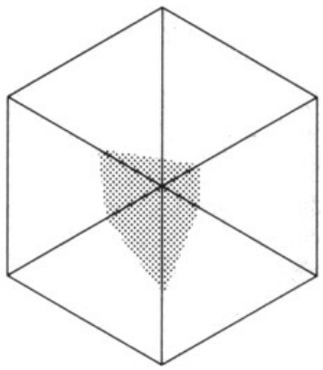
1 ⚡1500
2 寒冷地
3 100
4 130
5 1.50
6 4
7 ビーム
・攻撃力／13
・最大保有弾数／50
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 9



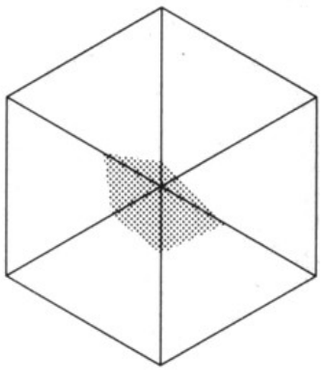
グリーンスラグ



1 ⚙700
2 熱帯
3 80
4 80
5 1.62
6 5
7 ショックガン
・攻撃力／8
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 7

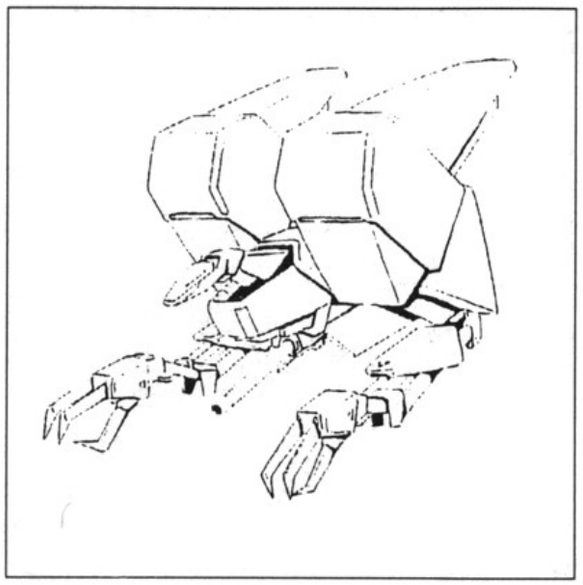


1 ⚙800
2 宇宙
3 80
4 80
5 1.50
6 5
7 ビーム
・攻撃力／9
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 5

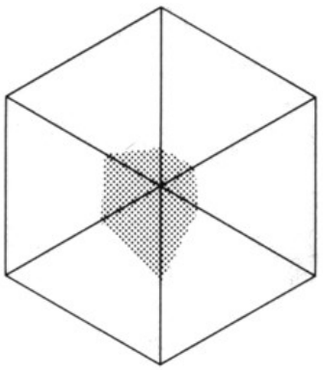


ブレリアル

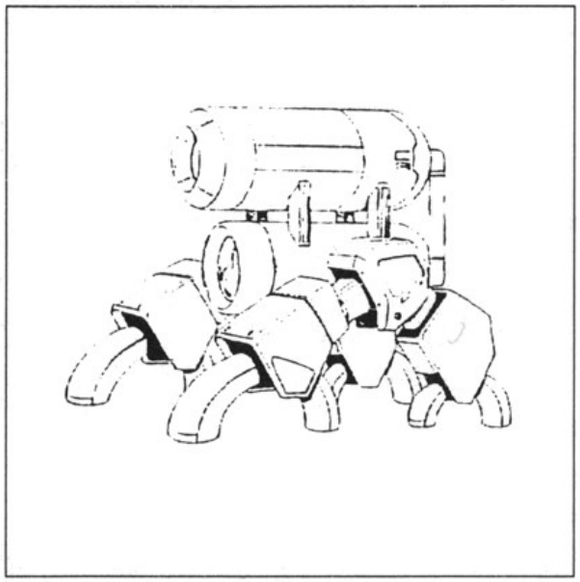
D O L



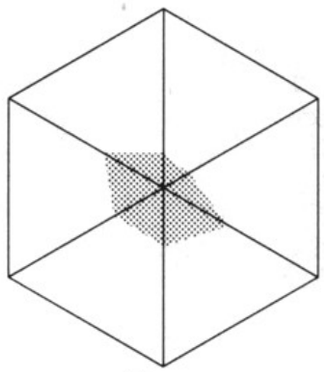
1 ⚙1200
2 宇宙
3 70
4 90
5 1.54
6 7
7 ビーム
・攻撃力／14
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 4



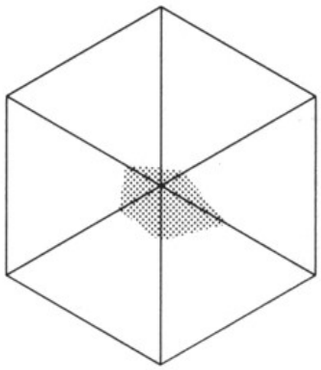
バーナードッグ



1 ⚡500
2 寒冷地
3 70
4 80
5 1.70
6 4
7 ファイヤーブレス
・攻撃力／8
・最大保有弾数／60
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6



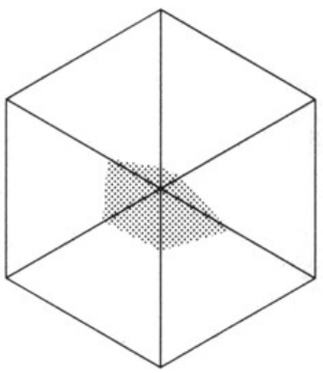
1 ⚡500
2 砂漠
3 60
4 75
5 1.62
6 4
7 ビーム
・攻撃力／7
・最大保有弾数／40
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6



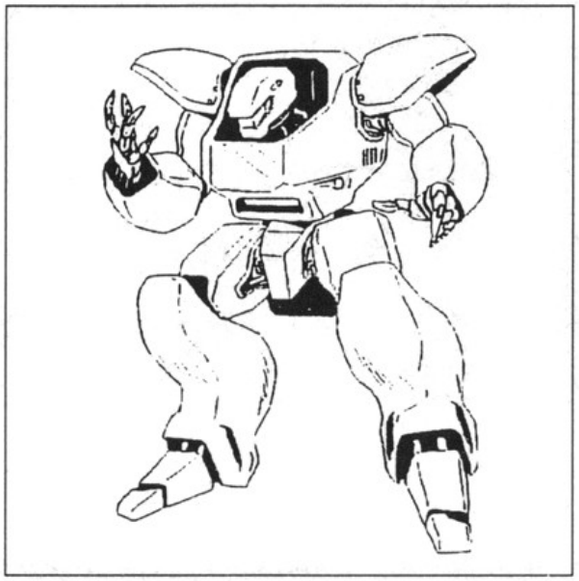
デザートブルーバ

ヘッド・ダガー

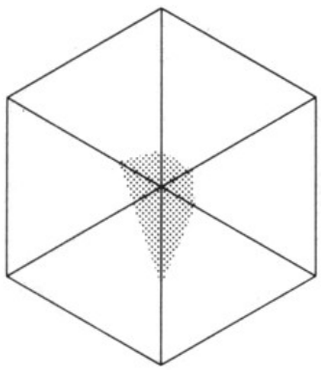
1 ⚡500
2 ALL
3 64
4 90
5 1.50
6 4
7 ビーム
・攻撃力／8
・最大保有弾数／35
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 7



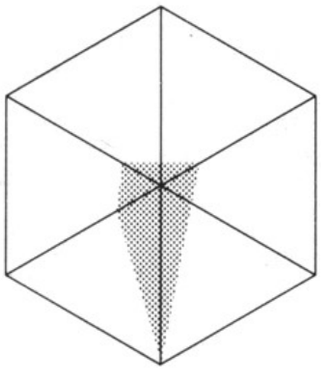
ブルーバ



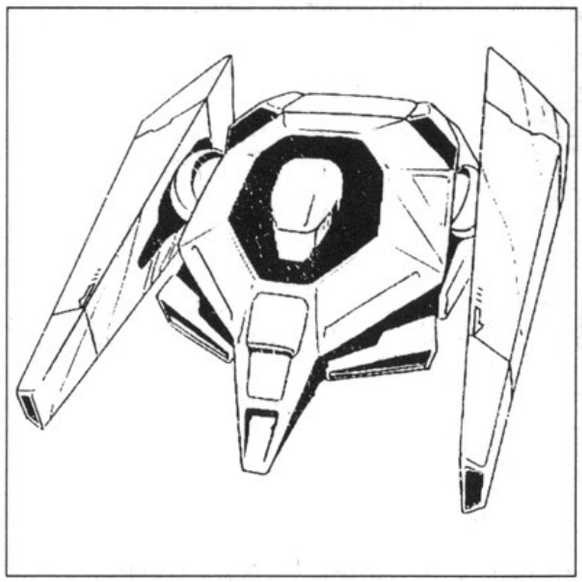
1 ⚡200
2 ALL
3 40
4 64
5 1.15
6 5
7 ビーム
・攻撃力／7
・最大保有弾数／30
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 4



1 ⚡200
2 宇宙
3 40
4 50
5 1.07
6 10
7 ビーム
・攻撃力／6
・最大保有弾数／25
8 バルカン
・攻撃力／1
・最大保有弾数／255
9 3

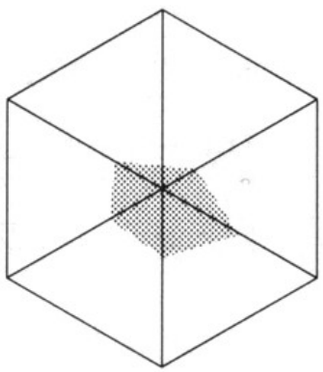


ランドスレッヂ



マリンブルーバ

1 ⚡500
2 水中
3 60
4 80
5 1.50
6 4
7 ビーム
・攻撃力／8
・最大保有弾数／50
8 バルカン
・攻撃力／2
・最大保有弾数／255
9 6



MCリスト表の見方

1 標準価格
・ゲ(ガッツ)はバスティール系の通貨単位記号です

2 仕様

3 最大HP

4 防御力

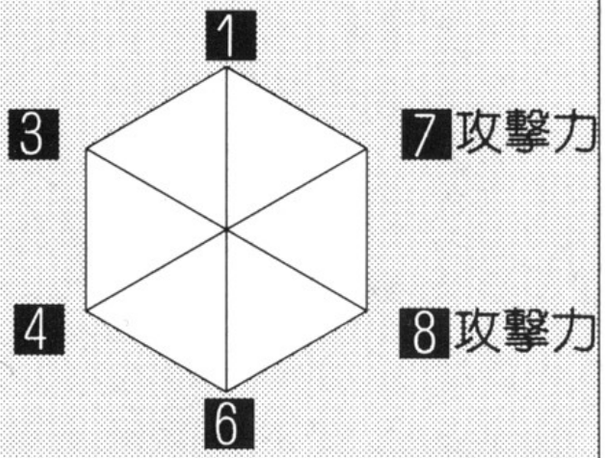
5 後方防御率

6 マップ移動力

7 主力兵器

8 補助兵器

9 接近戦攻撃力



正規軍兵器リスト

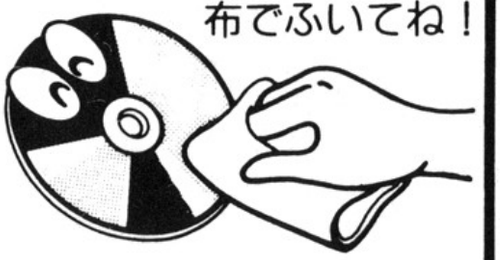
正規軍ムーブ・クラッシャーについて

ムーブ・クラッシャー(以下MC)の先駆となったのは、惑星開発用ロボットをテロリスト鎮圧に使用する為、武装を施したものである。しかしその後、テロリスト側もこれに対抗し同様のロボットを開発した為、更なる対抗手段として、対ロボット用兵器すなわちMCの初期型が開発されるに至った。現在では、あらゆる状況を想定し様々なタイプのMCが開発されている。

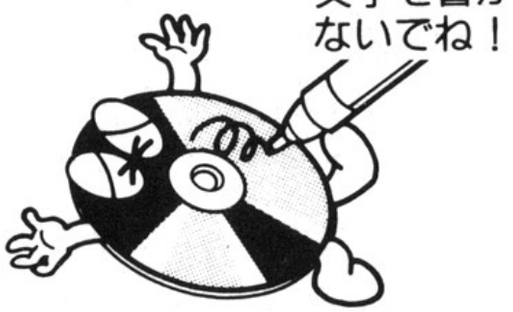
CD-ROMディスク●保管上の注意

COMPACT disc

●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

HUMAN CREATIVE GROUP

HUMAN

VASTEEL

バスティール兵器リスト

THE LIST OF WEAPONS

ヒューマン株式会社

東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14吉祥寺七井ビル／0422-20-1521
ゲームへのお問い合わせ（月～金曜日PM2:00～6:00）／0422-20-3725
月間ヒューマン・テレホンスクランブル／0422-20-0144

HMCD 0001